03/07 | € 4,99

PC Games

Wissen, was gespielt wird

DVD

VOLLVERSION

PSYCHOTOXIC

Rasanter Fantasy-Shooter mit aktueller Grafik und abgefahrenen Spielideen!

World of Warcraft – The Burning Crusade

RIESEN-WELTKARTEN

Die Scherbenwelt und Azeroth



Teil 1 von 2
Vollständige Größe:
112 x 80 cm!

BETA-CLIENT AUF DVD:

BOUNTY BAY ONLINE (1,4 GB)



27 Tage kostenlos antesten und echtes Gold gewinnen!

auf Seite 143

AKTION!

PC-Games-Shirt kaufen und 50% sparen!

auf Seite 16

ab Seite 80

8 Seiten Test + Video
6 Seiten Tipps + Poster

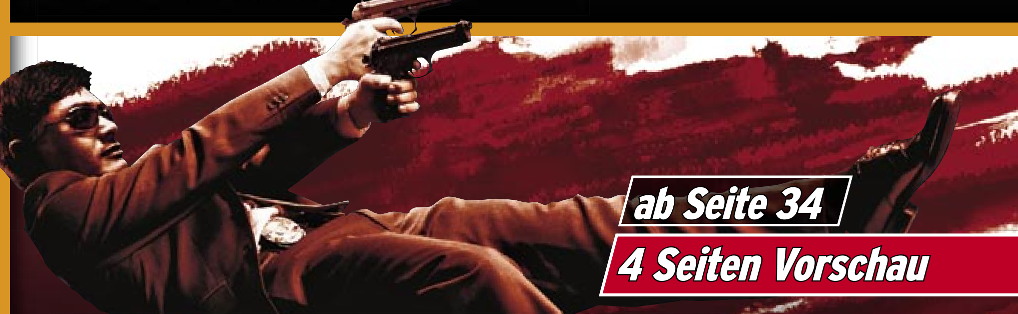
WORLD OF WARCRAFT

THE BURNING CRUSADE

SUPREME COMMANDER

ab Seite 90

4 Seiten Beta-Test + Tipps + Tuning



ab Seite 34

4 Seiten Vorschau

STRANGLEHOLD

S.T.A.L.K.E.R.

ab Seite 28

4 Seiten Vorschau + Video

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80





WINDOWS

VISTA IST DA!

AB 30.01.: HOCHGRADIG UPGRADEN!

DAS NEUE BETRIEBSSYSTEM VON MICROSOFT:

Das neue Betriebssystem von Microsoft: Machen Sie Ihren Computer sicherer, einfacher, unterhaltsamer und schneller! Mit dem Upgrade ab 129 Euro für alle Vorgängerbetriebssysteme oder der Vollversion ab 249 Euro.

+ + + GEWINNSPIEL & MEHR INFOS UNTER: WWW.SATURN.DE/NEUHEITEN + + +



KEINE MITNAHMEGARANTIE. SOFERN NICHT VORHANDEN, GLEICH BESTELLEN.

121X IN DEUTSCHLAND Und einmal auch ganz in Ihrer Nähe. Wie nah, erfahren Sie unter: www.saturn.de

SATURN

GEIZ IST GEIL!



Petra Fröhlich
Chefredakteurin

Editorial

Der Blizzard schlägt ein

Montag | 08. Januar 2007

Heute startet die neue Rubrik „PC Games Exklusiv“ auf www.pcgames.de – und der Name ist Programm: Hier finden Sie exklusive Meldungen, Kommentare, Interviews, Videos, Fotos, Fundstücke und originelle Aktionen rund um Ihr liebstes Hobby. Täglich frisch und direkt aus der Redaktion.

Donnerstag | 11. Januar 2007

Supreme Commander ist – neben **Command & Conquer 3** – das wichtigste Echtzeit-Strategiespiel vor Ostern. Die Testprozedur ist bereits in vollem Gange, doch unerwartete Probleme mit der deutschen Version (die englische läuft deutlich stabiler) sorgen dafür, dass THQ keine endgültige Testfreigabe erteilt. Weil **Supreme Commander** bereits am 22. Februar erscheint, wollen wir Ihnen zumindest unsere Vorabeindrücke schildern. Die präzise Wertung inklusive Motivationskurve ist voraussichtlich in der zweiten Februarwoche auf www.pcgames.de abrufbar.

Montag | 15. Januar 2007

Zwei Tage zuvor: Ein Ehepaar wird ohne erkennbaren Grund in Mecklenburg-Vorpommern erstochen. Täter: zwei „normale“, zuvor völlig unauffällige 17-Jährige. Heute: Anruf eines Privatsenders. „Was steckt eigentlich hinter diesem **Spellforce** ... wir haben da einen heißen Tipp bekommen ... ein Freund sagt, die zwei hätten das gerne gespielt ... da läuft man doch auch mit einem Schwert rum ...“. Ähnlich Absurdes von den Öffentlich-Rechtlichen berichten wir auf Seite 24.

Dienstag | 16. Januar 2007

Was bei druckfrischen **Harry Potter**-Romanen funktioniert, kann für ein Erweiterungspaket zu **World of Warcraft** nicht verkehrt sein: Kurz nach Mitternacht öffnen sich die Glastüren eines Berliner Elektromarkts und vor Vorfreude buchstäblich brennende Fans drängen sich an die Paletten mit den giftgrünen Packungen. Drinnen sitzt Blizzard-Grafiker Brian Morrisroe und malt seine Unterschrift mit einem Filzstift auf Poster und Spiele. Derweil kämpft sich ein Teil der PC-Games-Crew bereits durch die ersten Quests – und wir sind erstaunt vom unerwartet reibungslosen Start. Wie schon vor zwei Jahren kommen wir dem Wunsch vieler Leser nach und legen der DVD-Auflage als exklusives Extra eine Riesenweltkarte bei. Zusammen mit der zweiten Hälfte der Karte in Ausgabe 04/07 ergibt sich ein XXL-Poster im Format 116 x 80 Zentimeter. Auch wenn diese Ausgabe ganz im Zeichen von **World of Warcraft** steht: Das ist eine Ausnahme aus gegebenem Anlass: **Burning Crusade**. PC Games mutiert aber nicht zum **WoW**-Magazin – das versprechen wir allen „Abstinenzlern“. Mit Sonderausgaben wie der kommenden PC Games 04/07 Premium oder unserer zweimonatlich erscheinenden Sonderheft-Reihe kommen **WoW**-Fans garantiert voll auf ihre Kosten – in der monatlichen PC Games konzentrieren wir uns weiterhin auf aktuelle Neuheiten aller Genres. Wir hoffen, dies ist in Ihrem Sinne.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

Aktuell beim Zeitschriftenhändler Ihres Vertrauens:



PC Games Sonderheft „World of Warcraft“ in Kooperation mit buffed.de
Die dritte Ausgabe ist ab sofort im Handel! Auf 100 Seiten gibt es Tipps zu allen Klassen, detaillierte Instanz-Karten, Juwelenschleifer-Guides, Reittiere im Überblick und vieles mehr. Im Heft stecken diesmal sogar zwei Riesenposter: der dritte Teil des Rüstungsposters und die Scherbenweltkarte.



PC Games 01/07 Premium-Edition
Die „Collector's Edition“ der Ausgabe 01/07 kann nach wie vor auf abo.pcgames.de nachbestellt werden. Darin enthalten: ein großformatiger Jahreskalender 2007, ein 50-seitiger **Gothic**-Comic, eine original **WoW**-Tradingcard, das Jahresarchiv 2006 mit zwölf Heften im PDF-Format und alle Inhalte der PC Games Extended 01/07.



Anno 1701: Das offizielle Magazin
Sie sind von **Anno 1701** kaum noch wegzubekommen? Dann werden Sie begeistert sein von den Profitipps in diesem Heft: Erfahren Sie, wie Sie optimal siedeln, produzieren, handeln, kämpfen! Das Magazin inklusive 2007-Kalender ist nur noch auf abo.pcgames.de erhältlich.



Windows Vista: Das offizielle Magazin
Am 21. Februar erscheint die erste monatliche Ausgabe inklusive wertvoller Gutscheine und einer Tool-DVD. Das 148 Seiten starke Magazin enthält eine Fülle von Workshops und gründlichen Tests (u. a. neue LCDs, Komplett-PCs, Sicherheitssoftware, Webcams).



PCG Hardware 03/07 Premium „WoW: Burning Crusade“
Die Hardware-Profis unseres Schwestermagazins haben ein dickes Paket geschnürt. Enthalten: das aktuelle Heft mit DVD, exklusive **WoW**-Aufkleber, ein 16-seitiges DIN-A4-Booklet, ein DIN-A1-Weltkartenposter und ein DIN-A1-Poster mit allen Rüstungen.

PC Games Sonderheft „Gothic 3“
Das ultimative Kompendium für alle **Gothic 3**-Fans: Komplettlösungen für Rebellen, Orks und Assassinen, alle wichtigen Quests nach Orten aufgelistet, Luftaufnahmen von Städten plus ein doppelseitiges Weltkartenposter mit eingezeichneten NPCs, Trainern und Quests!

Aus der Redaktion

Vier Wochen, vier Ressorts: Auf dieser Doppelseite werfen Sie einen ungeschönten Blick hinter die Kulissen von PC Games – lesen Sie über große und kleine Glücksmomente und die ganz normale Hektik des Redaktionsalltags.

Action



GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

Alter Schwede



Publisher Ubisoft hat PC Games nach Stockholm geladen. Dort schauten wir den Entwicklern des Studios Grin über die Schulter, wie sie voller Tatendrang am nächsten Teil der **Ghost Recon**-Reihe basteln. Unsere Gastgeber führten uns auch im Studio herum und demonstrierten, wie man nach all dem Programmierstress entspannt: Mitten im Büro steht ein studioeigener Billardtisch zum Relaxen. So sind sie, die Schweden.

ARMED ASSAULT

Mehrspielertest

Eine Truppenübung in die eigenen vier Wänden zu verlegen ist ein schwieriges Unterfangen. **Armed Assault** bringt Sie diesem Ziel näher, denn kein anderer Taktik-Shooter erfüllt den Anspruch an Realitätsnähe so konsequent und überzeugend. Und da die Einzelspielerkampagne eher eine Aufwärmübung darstellt, unterzogen wir den interessanteren Mehrspielerteil einem Test. Den vollständigen Artikel dazu lesen Sie auf www.pcgames.de.

RED OCEAN

Made in Germany



Am 12. Januar besuchten uns PR-Mann Claas Wolter (rechts) von dtp Entertainment und Collision-Chefentwickler Tobias Höfle (Mitte), im Gepäck eine Vorschau-Version des kommenden Ego-Shooters **Red Ocean**. Redakteur Oliver Haake entriss ihnen sogleich Maus und Tastatur und spielte Probe. Vorläufiges Fazit: Ein interessantes Spiel mit einem an **Bioshock** erinnernden Szenario, nur dass **Red Ocean** wesentlich actionlastiger ist und die Entwickler nicht in den USA, sondern in Hannover sitzen!

Abenteuer



LOKI: IM BANNKREIS DER GÖTTER

Lookie Loki!

Vor einem halben Jahr berichtete unser damaliger US-Korrespondent Heinrich Lenhardt über **Loki**, ein Action-Rollenspiel mit mythischem Touch. Seitdem ist viel Zeit verstrichen – Zeit, die das französische Entwicklerteam Cyanide (**Radsport Manager**) mit Programmierarbeit zubrachte. Das Ergebnis präsentierten Marc Rehder und Kai Fiebig von Publisher Flashpoint. Wir waren überrascht: Für ein Studio, das bislang nur Sportsimulationen gemacht hat, schaut **Loki** mit seiner modernen 3D-Engine richtig gut aus. Die clevere Menüstruktur ließ uns staunen. Statt eines grafischen Inventars, wie es etwa **Diablo**, **Sacred** oder **Titan Quest** haben, gibt es eine Textübersicht mit Sortierfunktionen, Karteikästen und verschiedenfarbigen Kennzeichnungen – so unüblich wie komfortabel. Eine Vorschau sehen Sie online ein (Webcode: 24CG), ein Video finden Sie auf unserer Cover-DVD.



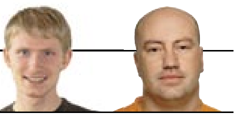
TWO WORLDS

Ein Tag bei Zuxxez



Der Zeitplan war eigentlich perfekt: Um 7:41 Uhr mit dem IC nach Karlsruhe fahren, um dort bei Zuxxez Entertainment in aller Ruhe die Rollenspielhoffnung **Two Worlds** auszuprobieren. Kein Problem! Mehr als vier Stunden lang tobt sich Redakteur Felix Schütz (links im Bild) in der Fantasy-Welt aus, staunt über die tolle Landschaftsdarstellung, reitet mit seinem Pferd über weite Steppen. Doch dann wird's eng: Screenshots entstehen in Rekordzeit, ein Video wird in Windeseile aufgenommen. Die letzte Hoffnung: Zuxxez-Pressesprecher Jörg Schindler (rechts im Bild), der Felix mit einem Affenzahn zum Bahnhof fährt, wo er in buchstäblich allerletzter Sekunde in den abfahrenden Zug hüpft. Doch der Stress hat sich gelohnt: Einer umfangreichen Berichterstattung auf www.pcgames.de folgen nun ein kritischer Vorschau-Artikel auf Seite 48 plus ein extralanges Video auf unserer Heft-DVD!

Strategie



FIELD OPS

Die kennen wir doch?



Da war die Freude groß: Unser ehemaliger Flugspiel-Experte Benjamin Bezold präsentierte zusammen mit Ex-PC-Games-Sportass Christian Sauerteig den neuen Echtzeit-Strategie-Ego-Shooter **Field Ops**. Die beiden düsten extra aus Berlin an, wo sie inzwischen sesshaft geworden sind und ihre Brötchen bei Publisher TGC verdienen. Ein Video zu dem launigen Titel finden Sie auf unserer DVD, eine Vorschau online (Webcode: 24C7).

REDAKTION INTERN

Mein Freund, die Tabelle

Immer mehr Termine, Vorschauen Testmuster, verstärkt Online- und Video-Auftritte. Keine Frage, der Alltag eines Redakteurs gestaltet sich vielseitig, wobei die Gewichtung auf VIEL liegt. Ohne Planung läuft da gar nichts. Um den oft hektischen Ameisenschwarm von Redakteuren in den Griff zu bekommen, tobt sich Stefan Weiß inzwischen mehr in Microsofts Excel aus als an den Spielemonitoren des Gamelabs. Was man dabei so alles erlebt, lesen Sie auf unserer Webseite nach (Webcode 24C4).

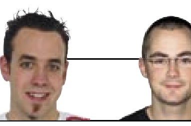
SUPREME COMMANDER

Murphy an allen Ecken



Noch lacht er voller Vorfreude! Christian Burtchen öffnet das Paket mit der **Supreme Commander**-Testversion. Aber im Laufe der Nacht ruckelt das Spiel auf dem Testrechner erbärmlich. Der Publisher wird kontaktiert, probehalber ein englisches Windows auf einen neu beschafften Rechner installiert, für den sogar ein heimischer Monitor im tiefsten Sturm herangetragen wird. Ob's was genützt hat, erfahren Sie im Test ab Seite 90.

Sport





HORSE RACING MANAGER 2

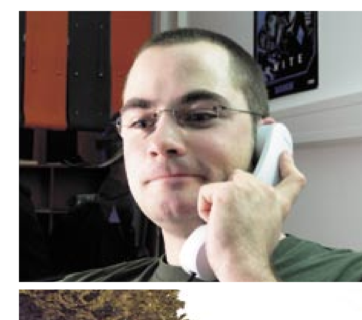
Geschichte vom Pferd



Einem geschenkten Gaul schaut man nicht ins Maul! Doch es gibt Ausnahmen. Als der **Horse Racing Manager 2** bei uns eintrudelte, war Sportexperte Sebastian Thöing in heller Vorfreude auf spannende Rennen und hohe Preisgelder. Aber als er die DVD ins Laufwerk schob, erlebte er eine böse Überraschung – Französisch! Die Version kam aus Frankreich. „Vivez à fond - la passion du cheval!" Obwohl Sebastian während seiner Schulzeit mehrere Jahre die französische Sprache lernte, war es ihm unmöglich, den **Horse Racing Manager 2** adäquat unter die Lupe zu nehmen. Bei einem Action-Spiel hätte sich die Sprachbarriere sicher nicht so krass ausgewirkt. Ein Managerspiel hingegen erfordert Einarbeitungszeit und viel Lesebereitschaft – in einer Sprache, die man nur bruchstückhaft beherrscht, ist ein Test ohne Missverständnisse kaum zu realisieren. Sollte bei uns aber eine deutsche oder englische Version eintrudeln, testen wir diese natürlich.

TEST DRIVE UNLIMITED

Angst um die Sneak!





Wir trauten unseren Augen kaum, als wir nur einen Tag vor Beginn der Sneak Peek festellten, dass fast alle angelegten Profile für die Beta-Version von **Test Drive Unlimited** keine Verbindung ins Internet herstellten. Schweißgebadet blieb uns nur der Anruf bei Atari Deutschland, die uns an die französische Niederlassung verwiesen. Wir verstanden nur Span... äh Französisch. Als wir uns auf Englisch einigten, wurde uns geholfen. Der Samstag war gerettet!

Alle Spiele, alle Termine

Wissen, was künftig gespielt wird: In dieser Rubrik finden Sie alle wichtigen Spiele im Überblick, dazu brandheiße Facts und aktuelle Bilder frisch vom Entwickler. (Terminverschiebungen in Rot).

MEINUNG
CHRISTIAN BURTCHEN

Ich will doch nur spielen!

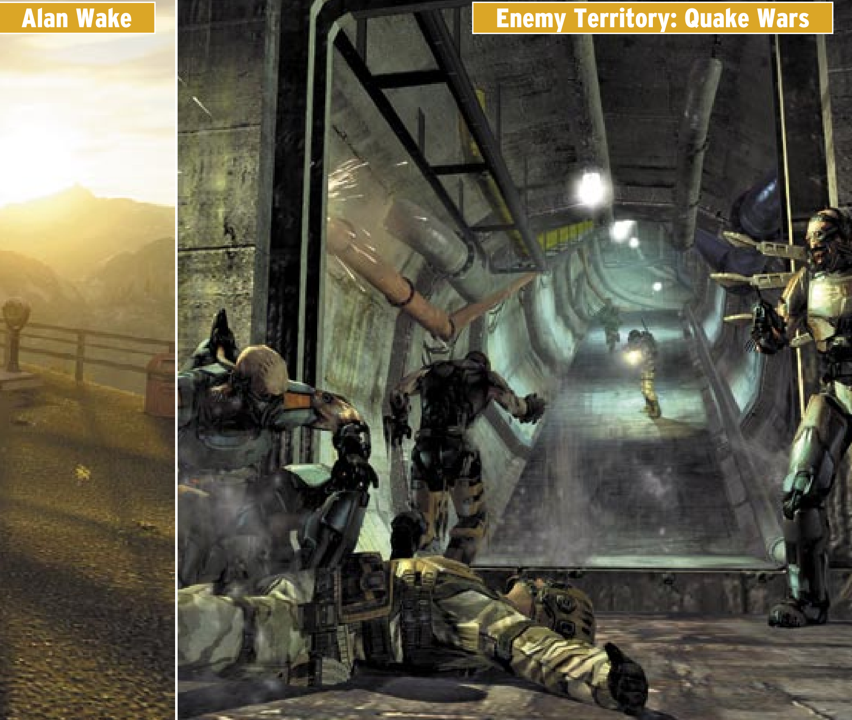
Es ist stets unangenehm, von einer Frau ausgelacht zu werden und sich dabei bemühen zu müssen, die Façon zu wahren und die eigene Aussage zu bekräftigen. „Ja, ich möchte am Samstagabend mit dir weg." – „Doch, ich mag Silbermond." – Und am schlimmsten: „Öh, ja, ich schreibe über PC-Spiele, was ist daran so lustig?" Während Fußball gucken oder „Sex and the City" als Freizeitaktivität legitimiert sind, werden PC-Spieler oft belächelt und müssen sich für ihre vermeintliche Zeitverschwendung rechtfertigen. Natürlich hat der geübte Homo ludens im Laufe der Zeit gewisse Abwehrmechanismen entwickelt, um die Umwelt vom Sinn des eigenen Tuns zu überzeugen – und ich meine nicht die Panik-Taste beim Strip Poker. Age of Empires, Total War, Stronghold? Pure Geschichtsnachhilfe! FIFA und Pro Evolution Soccer? Vorbereitung, um auf dem Rasen die Frauenherzen höherschlagen zu lassen! Ankh: Herz des Osiris? Na, ähm... eine Anleitung für leckere Cocktails. „Könntest du mir mal einen mixen?" Aber klar doch, wie war das gleich ... für die „Feurige Kleopatra" etwas Lebertran, dazu leckere Löwenbarthaare, vielleicht das Ganze noch mit etwas Skarabäenblut verfeinern. Hey, wo läufst du denn hin?

Es hilft alles nichts – wir müssen zu unserem Hobby als das stehen, was es ist: das Eintauchen in ein anderes Universum, in fremde Welten mit neuen Charakteren, die uns Dinge ermöglichen, die uns sonst so gut wie nie gelingen (ich erinnere an dieser Stelle an Herrn Goodings unrühmlichen Versuch, Need for Speed nachzuahmen ... naja, bald kann er wieder feste Nahrung zu sich nehmen). Das macht Spaß. Viel Spaß!

Dass dieses und nichts anderes zum Spielen animiert, hat vor Kurzem – welch Lichtblick in der deutschen Berichterstattung! – Jugendbuchautorin Cornelia Kurth in der Tageszeitung „taz" herausgefunden. „Was macht der Junge eigentlich immer mit diesem komischen Gothic?", fragte sich die Mutter, und machte sich dann selbst auf nach Myrtana. Und siehe da: „Ich, die Auserwählte" fühlt sich wohl in der Atmosphäre – ob sie für den Drink etwas übrig hätte?

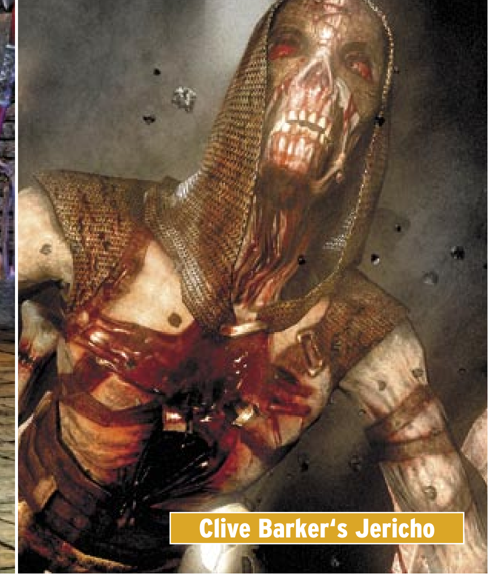

Crysis

Alan Wake


Enemy Territory: Quake Wars


Command & Conquer 3 Tiberium Wars

Das Schwarze Auge: Drakensang


Clive Barker's Jericho

A

- A Vampyre Story (n. n. b.)
- Age of Conan: Hyborian Adventures (April) S. 50

Die Beta-Testphase von **Age of Conan: Hyborian Adventures** wirkt sich stark auf die finale Version aus. Aufgrund der Erfahrungen der Spieler bei den Tests, wurde jetzt unter anderem das Klassensystem überholt. Viele der Sub-Klassen waren zu ähnlich und sind nun zusammengelegt. Der „Sturmrufer" und der „Druide" bilden somit zum Beispiel die Sub-Klasse „Druide der Stürme".

- Age of Pirates: Captain Blood (2. Quartal)
- Aggression: Europe 1914 (4. Quartal)
- Aion (noch nicht bekannt)
- Alan Wake (2007)
- Alien (noch nicht bekannt)
- Alliance: The Silent War (1. Quartal)
- Alone in the Dark 5 (Frühjahr)
- Alpha Prime (noch nicht bekannt)
- Anarchy Online: Lost Eden (noch nicht bekannt)
- Ancient Wars: Sparta (2007)
- Arena Wars Reloaded (11. Mai)
- Ascension to the Throne (2007)
- Assassin's Creed (2007)
- Aura 2: Die heiligen Ringe (2007)

B

- Battle Lord (2007)
- Battlestations: Midway (09. Februar) S. 98
- Belief & Betrayal (16. Februar)
- Beyond Good & Evil 2 (2007)
- Bioshock (Juni)
- Bounty Bay Online (1. Quartal) S. 50

Wie in Online-Rollenspielen üblich, beginnen Sie mit Ihren Skills auf Level 1. Die erste Obergrenze der Fähigkeiten liegt bei Stufe 31. Ab dieser Ausbaustufe startet die Meisterlehre. Erst nach einem Besuch beim Lehrer für Fertigkeiten steigern Sie die entsprechende Fähigkeit bis auf ein Maximum von 100. Dabei lassen sich sieben Fähigkeiten auf den Meisterlevel über Stufe 31 bringen. Den Beta-Client zum Spiel finden Sie übrigens auf unserer Heft-DVD. Den dazugehörigen Guide im Heft auf Seite 143.

- Boxsport Manager (23. Februar)
- Brothers in Arms: Hell's Highway (1. Quartal)
- Burn (2007)

C

- Cell Factor: Revolution (Frühjahr)
- Chrome 2 (2007)
- Clive Barker's Jericho (2007)
- Clusterball 2 (4. Quartal)
- Colin McRae Rally: Dirt (noch nicht bekannt) S. 59
- Collapse (4. Quartal)
- Command & Conquer 3 Tiberium Wars (29. März)
- Crime Craft (noch nicht bekannt)
- Cryostasis: Sleep of Reason (noch nicht bekannt)
- Crysis (2. Quartal)

D

- Dark Sector (3. Quartal)
- Darsana (2007)
- Das Schwarze Auge: Drakensang (1. Quartal 2008)
- Dawn of Magic (1. Quartal)
- Dead Reefs (noch nicht bekannt)
- Death to Spies (n. n. b.)
- Der Herr der Ringe - Projekt (1. Quartal)
- Der Herr der Ringe Online (2007) S. 50
- Diablo 3 (noch nicht bekannt)
- Die Siedler 2: Die nächste Generation - Wikinger (22. Februar)
- Die Siedler 6 (2. Quartal)
- Die Sims Lebensgeschichten (08. Februar) S. 50
- Die Sims 2: Vier Jahreszeiten (01. März)
- Die Sims 3 (2007)
- Dirty Harry (4. Quartal)
- Disciples 3 (noch nicht bekannt)
- Divine Divinity 2 (noch nicht bekannt)
- Dragon Age (2007) S. 57
- Driver 4 (noch nicht bekannt)
- Duke Nukem Forever (n. n. b.)
- Dungeon Runners (2007)
- Dusk-12 (2007)

E

- Elveon (3. Quartal)
- Enemy Territory: Quake Wars (2007)
- Everlight (2. Quartal)
- Exteel (noch nicht bekannt)

F

- Fable 2 (noch nicht bekannt)
- Fall of Liberty (4. Quartal)
- Fallout 3 (noch nicht bekannt)
- Fallout Online (Juli 2010)
- Field Ops (April)
- Fluch der Karibik Online (2007)
- Freak Out (28. Februar)
- Frontlines: Fuel of War (2007) S. 38
- Frontlines: Fields of Thunder (1. Quartal)
- Fury (2. Quartal)
- Fußball Manager 07: Verlängerung (23. Februar) S. 56

G

- Galactic Civilizations 2 Dark Avatar (Februar)
- Geheimakte 2 (2008)
- Genesis Rising: The Universal Crusade (2007)
- Ghost Recon Advanced Warfighter 2 (08. März) S. 44
- Ghost Wars (Frühjahr)
- Gods and Heroes: Rome Rising (Sommer) S. 50
- Grand Theft Auto 4 (noch nicht bekannt)

Was macht eigentlich ...

... John Carmack?

Auf der CES 2007 in Las Vegas sprach Entwicklerlegende John Carmack über sein neues Projekt. Er verriet auf der Messe, dass id Software an einem Spiel arbeite, das im Vergleich zu anderen Spielen ein völlig neues Gameplay bieten wird. Es soll seiner Aussage nach kein Standard-Shooter werden. Das neue Spiel nutzt die Mega-Texture-Technik, die auch in **Enemy Territory: Quake Wars** zum Einsatz kommt und besitzt einige Grundlagen-Techniken aus **Doom 3**. Auf diese Weise will id Software eine detailreiche Welt schaffen. Genauere Informationen zu dem Titel, der eine neue Spiele-Serie eröffnen soll, wollte John Carmack jedoch nicht preisgeben. Im Lauf des Jahres hofft er, mehr verraten zu können. Wie bei id Software üblich, hält man sich auch beim Veröffentlichungstermin bedeckt.

... Duke Nukem Forever?

3D Realms, Entwickler von **Duke Nukem Forever**, sucht nach weiterem Personal, um die Fertigstellung des Shooters voranzutreiben. Interessant an den Stellenausschreibungen ist, dass neben dem PC auch die Xbox 360 als zu bearbeitende Plattform angegeben ist. Bislang gibt es jedoch noch keine offizielle Bestätigung, dass der Action-Titel für die Konsole erscheint.

... Diablo 3?

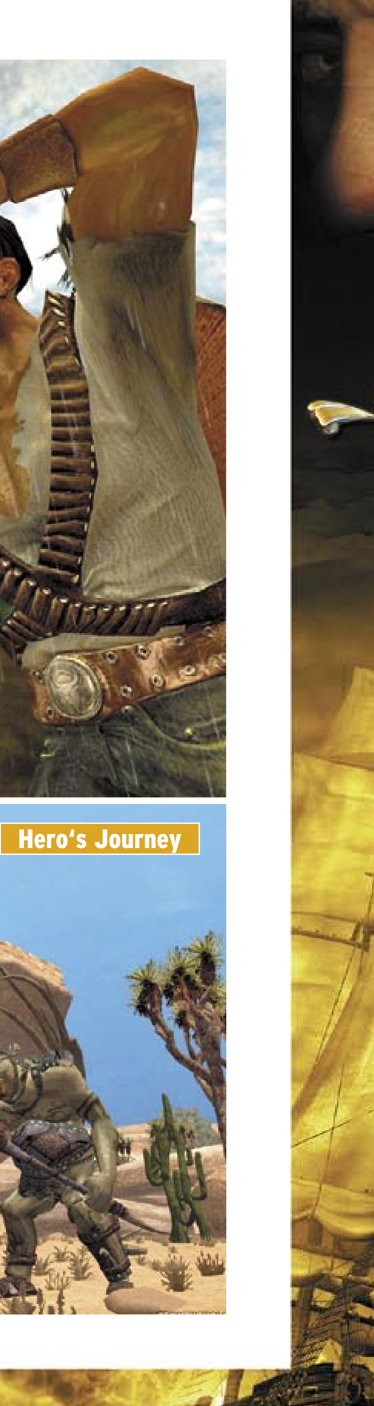
Mit Gerüchten schürt man Aufmerksamkeit. Das weiß auch der Online-Händler Gamestop. Der prognostizierte im Januar aufgrund von Vermutungen einen Release von **Diablo 3** – als Termin wurde der 16. Juli 2007 angegeben. Gleichzeitig warnte man die Kunden, dass der Termin nicht endgültig sei, da eine Bestätigung seitens des Herstellers noch ausstehe. Vorbestellungen waren daher nicht möglich. Kurz darauf dementierte ein Blizzard-Mitarbeiter. Es gibt also noch immer keinen Veröffentlichungstermin für **Diablo 3**.

... Desperados 2?

Das schon für 2006 angekündigte Add-on **Conspiracy** erscheint nicht unter dem Namen **Desperados 2**. Wie im Januar bekannt wurde, heißt das Spiel aufgrund eines Publisher-Wechsels nun **Helldorado: Conspiracy**. Den Vertrieb übernimmt Play Ten Interactive, das Hauptprogramm brachte noch Atari auf den Markt. **Helldorado: Conspiracy** wird ein eigenständiges Spiel, die Vollversion von **Desperados 2** ist somit nicht Voraussetzung für den Spielspaß.

Half-Life 2: Episode Two

Haze



Helldorado: Conspiracy

Loki: Im Bannkreis der Götter

Hero's Journey

H

▶ **Half-Life 2: Episode Two (Sommer)**
▶ **Half-Life 2: Episode Three (Dezember)**
▶ **Halo 2 (2007)**

Entgegen den Versprechungen, die Robbie Bach (Präsident der Entertainment- und Devices-Sparte von Microsoft) auf der CES 2007 machte, ist es doch nicht möglich, Mehrspieler-Gefechte in **Halo 2** zwischen PC und Xbox zu bestreiten. Vorerst bleibt **Shadowrun** das einzige Spiel, das plattformübergreifende Multiplayer-Spiele per Live Anywhere unterstützt. Es wird jedoch eine Art Kommunikation zwischen **Halo 2**-PC und **Halo 2**-Xbox geben. Wie diese im Detail aussieht, ist noch nicht klar.

▶ **Haze (1. Quartal)**
▶ **Heart of Empire: Rome (2007)**
▶ **Heavy Duty (noch nicht bekannt)**
▶ **Heavy Rain (noch nicht bekannt)**
▶ **Helldorado: Conspiracy (1. Quartal)**
▶ **Hellgate: London (Sommer 2007)** S. 50

Aufgrund einer Aussage von Entwicklerchef Bill Roper ging ein Aufschrei durch die wartende Community. So wurde verbreitet, dass der Mehrspielermodus von **Hellgate: London** kostenpflichtig würde. Auf Nachfrage von PC Games ließ Publisher Electronic Arts Folgendes verlauten: „Es wird auf jeden Fall eine gratis Multiplayer-Variante geben. Ob es auch einen oder mehrere kostenpflichtige Modi gibt, steht gegenwärtig noch nicht fest."

▶ **Hero's Journey (2. Quartal)**
▶ **Hollywood Pictures 2 (März)**

Kalypso Media bringt Ende März mit **Hollywood Pictures 2** den Nachfolger des aus den Neunzigerjahren bekannten Spiels auf den Markt. Darin übernehmen Sie ein kleines marodes Filmstudio, das Sie wieder auf Vordermann bringen sollen. Sie schreiben Drehbücher, bauen Ihr Studiogelände aus und drehen und schneiden eigene Filme.

▶ **Huxley (2007)**

I

▶ **Infernal (2007)**
▶ **Interstellar Marines (noch nicht bekannt)**

J

▶ **Jack Keane(2. Quartal)**
▶ **Jade Empire (1. Quartal)**
▶ **Jagged Alliance 3 (noch nicht bekannt)**
▶ **Juiced 2 (2007)**

K

▶ **Kane & Lynch: Dead Men (2. Quartal)**
▶ **King Kong 2 (noch nicht bekannt)**
▶ **Kino Mogul (31. Januar)**

L

▶ **Left 4 Dead (2007)**
▶ **Legend: Hand of God (Sommer)**
▶ **Liquidator (noch nicht bekannt)**
▶ **Loki: Im Bannkreis der Götter (1. Quartal)**

M

▶ **Maelstrom (1. Quartal)**
▶ **Mafia 2 (noch nicht bekannt)**
▶ **Mage Knight: Apocalypse (2007)**
▶ **Marvel Trading Card Game (2007)**
▶ **Marvel Universe Online (noch nicht bekannt)**
▶ **Medal of Honor: Airborne (1. Quartal)**
▶ **Monster Madness (2007)**
▶ **Mythic Wars (noch nicht bekannt)**

In Kürze erhältlich

Diese Spiele kommen im Februar und März auf den Markt.

FEBRUAR

Do. 08.	**War Front: Turning Point** 10tacle | Strategie | 45,-
	Die Sims Lebensgeschichten Electronic Arts | Rollenspiel | 35,-
Fr. 09.	**Battlestations: Midway** Eidos | Action | 45,-
Do. 15.	**Test Drive Unlimited** Atari | Action-Adventure | 40,-
Fr. 16.	**Belief & Betrayal** Dtp | Adventure | 30,-
	Supreme Commander THQ | Strategie | 45,-
Do. 22.	**Die Siedler 2: Die nächste Generation - Wikinger** Ubisoft | Strategie | 25,-
	Stromberg: Büro ist Krieg HMH | Adventure | 20,-
	World of Asterix Atari | Compilation | 30,-
	World of Rollercoaster Tycoon Atari | Compilation | 30,-
Fr. 23.	**Boxsport Manager** Dtp | Wirtschaftssimulation |40,-
	Fußball Manager 07: Verlängerung EA Sports | Wirtschaftssimulation |–
	Simon the Sorcerer: Chaos ist das halbe Leben RTL | Adventure | 45,-
	The Show Take 2 | Strategie | 40,-
	Trackmania United Koch Media | Rennspiel |40,-
Mi. 28.	**Freak Out** Jowood | Sportspiel | 30,-

AUSSERDEM IM FEBRUAR

Galactic Civilizations 2: Dark Avatar
Stardock | Strategie | 30,-

Rotlicht Tycoon 2
Rondomedia | Wirtschaftssimulation | 30,-

MÄRZ

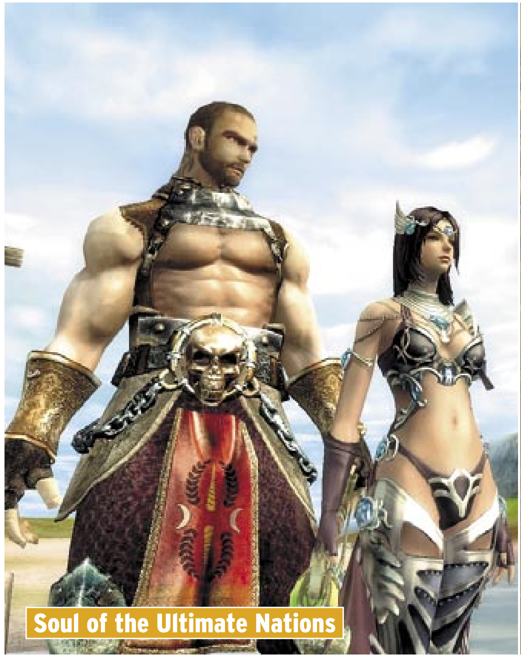
Do. 01.	**Die Sims 2: Vier Jahreszeiten** Electronic Arts | Strategie | 35,-
Mi. 07.	**Two Worlds** Sony Online | Online-Rollenspiel | -
Do. 08.	**Ghost Recon Advanced Warfighter 2** Ubisoft | Taktik-Shooter | –
Di. 13.	**Teenage Mutant Ninja Turtles** Ubisoft | Actionspiel | 30,-
Do. 22.	**UEFA Champions League 2006-2007** EA Sports |Sportspiel | -
Fr. 23.	**Red Ocean** Dtp |Ego-Shooter | 35,-
	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl THQ | Strategie | 45,-
Do. 29.	**Command & Conquer 3 Tiberium Wars** Electronic Arts |Strategie | 55,-

AUSSERDEM IM MÄRZ

Hollywood Pictures 2
Kalypso | Wirtschaftssimulation | 30,-



Rail Simulator


Soul of the Ultimate Nations


Rush for Berlin: Rush for the Bomb

N
- ▶ Necrovision (4. Quartal)
- ▶ Need for Speed 11 (noch nicht bekannt)

O
- ▶ Overclocked (Oktober)
- ▶ Overlord (3. Quartal)

P
- ▶ Parabellum (2007)
- ▶ Penumbra: Overture (1. Quartal)
- ▶ Pirates of the Burning Sea (2007)
- ▶ Portal (Sommer)
- ▶ Prey 2 (noch nicht bekannt)
- ▶ Prism: Threat Level Red (1. Quartal)
- ▶ Project Offset (noch nicht bekannt)

R
- ▶ Ragnarok 2 (2007)
- ▶ Rail Simulator (1. Quartal)
- ▶ Ratatouille (3. Quartal)
- ▶ Red Ocean (23. März)
- ▶ Reprobates (Sommer)
- ▶ Resident Evil 4 (noch nicht bekannt)
- ▶ Return to Castle Wolfenstein 2 (noch nicht bekannt)
- ▶ Rogue Warrior (2007)
- ▶ Rotlicht Tycoon 2 (Februar)
- ▶ Rush for Berlin: Rush for the Bomb (2007)

S
- ▶ Sabotage 1943 (4. Quartal)
- ▶ Sacred 2 (Oktober)
- ▶ Sega Rally Revo (1. Quartal)
- ▶ Shadowrun (Frühjahr 2007)
- ▶ Silent Hunter 4 (1. Quartal)
- ▶ Silverfall (2007)
- ▶ Sim City 5 (noch nicht bekannt)
- ▶ Simon the Sorcerer 4 (23. Februar) S. 46
- ▶ Smash Star (noch nicht bekannt)
- ▶ Soccer Fury (2007)
- ▶ Söldner 2 (4. Quartal)

Nachdem Publisher Jowood den Wings Studios die Entwicklung von **Söldner 2** entzog, hat man jetzt eine neue Firma gefunden. Die Ludwigshafener Entwickler gEasy übernehmen die Gestaltung des Nachfolgers zum Taktik-Shooter aus dem Jahr 2004.

- ▶ Soul of the Ultimate Nations (noch nicht bekannt)
- ▶ Speedball 2 (2007)
- ▶ Spellforce 2: Dragon Storm (noch nicht bekannt)
- ▶ Spore (2007)
- ▶ S.R.A.C.S. (2007)
- ▶ S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (23. März) S. 28
- ▶ Star Chamber (1. Quartal)
- ▶ Star Trek Online (2007)
- ▶ Starfall (noch nicht bekannt)
- ▶ Stargate Worlds (noch nicht bekannt) S. 50
- ▶ Stranglehold (2. Quartal) S. 34
- ▶ Stromberg: Büro ist Krieg (22. Februar)
- ▶ Supreme Commander (16. Februar) S. 90
- ▶ Swashbucklers (noch nicht bekannt)



„Deutschlands günstigster DSL-Pauschaltarif."

Laut Computer Bild ist AOL mit dem DSL Flatpack® Surf **die Nr. 1 im Preisvergleich.**



AOL DSL FLATPACK® SURF

AOL DSL Anschluss (bis zu 2 Mbit)
AOL DSL Flatrate

~~24,98 €~~

Echtpreis monatlich: **19,99 €**[1]

Sie benötigen ferner einen Telefonanschluss der Dt. Telekom (ab 15,95 € mtl.)



AOL DSL FLATPACK® SURF & PHONE

AOL DSL Anschluss (bis zu 2 Mbit)
AOL DSL Flatrate
AOL Phone Flatrate (ins dt. Festnetz)

~~34,97 €~~

Echtpreis mtl.: **29,99 €**[1]

Sie benötigen ferner einen Telefonanschluss der Dt. Telekom (ab 15,95 € mtl.)

AOL DSL FLATPACK® SURF & PHONE *HIGHSPEED*

AOL DSL Anschluss (bis zu 16 Mbit)
AOL DSL Flatrate
AOL Phone Flatrate (ins dt. Festnetz)

~~49,97 €~~

Echtpreis mtl.: **44,99 €**[1]

Sie benötigen ferner einen Telefonanschluss der Dt. Telekom (ab 15,95 € mtl.)

Für alle drei AOL DSL Flatpacks® gilt natürlich die AOL DSL Echtpreisgarantie. Damit ist garantiert Schluss mit versteckten Kosten.



[1] Ob und mit welchen Bandbreiten (bis zu 1 Mbit, 2 Mbit, 6 Mbit und 16 Mbit) DSL für Sie verfügbar ist, erfahren Sie unter www.aol.de/dsl. Für die Hardware berechnet AOL einmalige Versandkosten in Höhe von 8,99 €, bei Zahlung per Nachnahme fallen Nachnahmegebühren in Höhe von 6,86 € an. Die Vertragslaufzeit von AOL DSL und/oder AOL Phone beträgt nur 12 Monate, mit Verlängerung um 12 Monate, sofern nicht einen Monat vor Vertragsende gekündigt wird.

Mehr Informationen erhalten Sie im Fachhandel, unter www.aol.de/dsl oder 01805-52 20 (14 Cent/Min.)

unkompliziert und schnell






UEFA Champions League 2006-2007

Tomb Raider Anniversary

The Elder Scrolls 4: Oblivion - Shivering Isles

The Witcher

Unreal Tournament 2007

T

- **Tabula Rasa (2007)** ▶ S. 50
- **Tale of Hero (n.n.b.)**
- **Team Fortress 2 (Sommer)**
- **Teenage Mutant Ninja Turtles (13. März)**

In **Teenage Mutant Ninja Turtles** kommen die gleichen dunklen Umgebungen und Themen zur Geltung, die auch im neuen **Turtles**-Animationsfilm von Imagi Animation Studios angesagt sind. Der Film spielt in New York City, das von Schurken und seltsamen Kreaturen aus anderen Welten heimgesucht wird. Damit konfrontiert, kommt es zu einem Zwist der Brüder. Im Spiel hängt alles an Leonardo und der Vaterfigur Splinter, die Brüder wieder zu einen und New York von der bösen Macht zu befreien.

- **Test Drive Unlimited (15. Februar)** ▶ S. 62
- **The Chaos Engine (2007)**
- **The Chronicles of Spellborn (Mai)** ▶ S. 50
- **The Crossing (noch nicht bekannt)**
- **The Elder Scrolls 4: Oblivion - Shivering Isles (2. Quartal)**

Die **Oblivion**-Erweiterung bringt neue Quests, Abenteuer, Ausrüstungsgegenstände, Monster und vor allem über 30 Stunden frischen Spielspaß. Außerdem sollen sich Entscheidungen des Spielers nun deutlich bemerkbar machen. Was genau das heißt, steht bisher noch nicht fest. Die Hintergrundgeschichte indes ist bereits bekannt: Sie werden durch ein bedrohliches Tor katapultiert, mitten in die Welt der Shivering Isles. Der dort herrschende Sheogorath, Gott des Wahnsinns, stellt Ihnen Aufgaben, die es zu erfüllen gilt. Am Ende töten Sie höchstselbst die Gottheit.

- **The Show (23. Februar)**
- **The Witcher (2. Quartal)**
- **Theatre of War (2007)**
- **Theseis (noch nicht bekannt)**
- **They Hunger: Lost Souls (noch nicht bekannt)**
- **Timeshift (2007)** ▶ S. 55
- **Titan Quest: Immortal Throne (1. Quartal)**
- **Tomb Raider Anniversary (2007)**
- **Tortuga: Two Treasures (1. Quartal)**
- **Trackmania United (23. Februar)**
- **Transformers (3. Quartal)**
- **Tribulation Knights (noch nicht bekannt)**
- **Two Worlds (07. März)** ▶ S. 48

U

- **UEFA Champions League 2006-2007 (22. März)**

Publisher Electronic Arts wirbt damit, dass **UEFA Champions League 2006-2007** dank einer neuen Grafik-Engine deutlich flüssigere Bewegungen ermöglicht. Ballannahmen, Doppel- und Steilpässe wirken fortan wesentlich realistischer. Zudem haben die Entwickler eine frische Physik-Engine integriert – der Ball reagiert nun angeblich stärker auf Berührungen. Zusätzlich soll das Spiel neue Modi besitzen. Es gibt viele freischaltbare Inhalte und Sie können sich mit bis zu acht Spielern im Multiplayer-Modus auseinandersetzen.

- **UFO: Afterlight (1. Quartal)**
- **Undercover Encounter (noch nicht bekannt)**
- **Unreal Tournament 2007 (2007)**

Greatest Hits

Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser – Einzelspieler

Rang	(Vormonat)		Titel
1	(1)	–	Gothic 3
2	(2)	–	Anno 1701
3	(6)	▲	Half-Life 2
4	(4)	–	Oblivion
5	(3)	▼	Need for Speed Carbon
6	(7)	▲	Call of Duty 2
7	(12)	▲	C&C Generäle
8	(5)	▼	Dark Messiah
9	(10)	▲	Neverwinter Nights 2
10	(15)	▲	Age of Empires 3
11	(-)	NEU	Far Cry (dt.)
12	(11)	▼	GTA San Andreas
13	(13)	–	Warcraft 3
14	(9)	▼	F.E.A.R.
15	(-)	NEU	Schlacht um Mittelerde 2

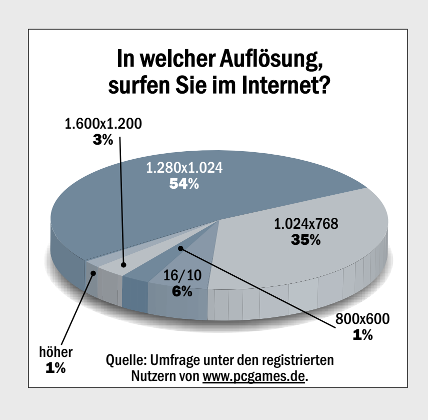
Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser – Mehrspieler

Rang	(Vormonat)		Titel
1	(1)	–	Counter-Strike Source
2	(2)	–	World of Warcraft
3	(3)	–	Battlefield 2
4	(4)	–	Warcraft 3
5	(6)	▲	C&C Generäle
6	(5)	▼	Call of Duty 2
7	(7)	–	Diablo 2
8	(9)	▲	Battlefield 2142
9	(8)	▼	UT 2004 (dt.)
10	(-)	NEU	Age of Empires 3

Top 10 Deutschland

1	Anno 1701
2	Need for Speed Carbon
3	Guild Wars Nightfall
4	Fußball Manager 07
5	Die Sims 2
6	Battlefield 2142
7	Gothic 3
8	Die Sims 2: Haustiere
9	World of Warcraft
10	Counter-Strike Source

Quelle: SATURN



Virtua Tennis 3

World in Conflict

Warhound

V

▶ Vampire Story (noch nicht bekannt)

▶ Virtua Tennis 3 (Sommer)

Virtua Tennis 3 bietet neben knapp 20 lizenzierten Sportlern (darunter Roger Federer und Maria Sharapova) einen erweiterten World-Tour-Modus – dafür wurden die Bereiche Spielereditor und Minigames überarbeitet. In diesem Modus soll sich die Spielfigur präziser nach den eigenen Vorgaben und Ideen erstellen und mit zahlreichen neuen Items noch stärker individualisieren lassen. Dank neuer Minigames rückt nach der Spielererstellung das Training wieder stärker in den Vordergrund: Zwölf Spiele helfen bei der Verbesserung der Beinarbeit, des Aufschlags und des Volley-Spiels.

W

▶ War Front: Turning Point (08. Februar)

S. 94

▶ War Leaders: Clash of Nations (2007)

▶ Warhammer Online: Age of Reckoning (Herbst)

S. 50

▶ Warhound (4. Quartal)

In Techlands (Call of Juarez) neuem Shooter schlüpfen Sie in die Rolle eines Söldners und nehmen Aufträge von Geschäftsleuten, vom Präsidenten oder von anderen Personen an. Über den Abschluss einer Mission entscheidet Ihre Herangehensweise. Außerdem soll Ihr Alter Ego lernfähig sein und über die Zeit besser im Umgang mit Waffen werden und Spezialfähigkeiten erlernen. Für die Grafik will Techland mit einer DirectX-10-fähigen Grafik-Engine aufwarten.

▶ Warmonger: Operation - Downtown Destruction (noch nicht bekannt)

▶ Whirlwind of Vietnam (2007)

▶ White Gold (3. Quartal)

▶ Wildlife Park 2 Add-on (noch nicht bekannt)

▶ World in Conflict (2. Quartal)

▶ World of Asterix (22. Februar)

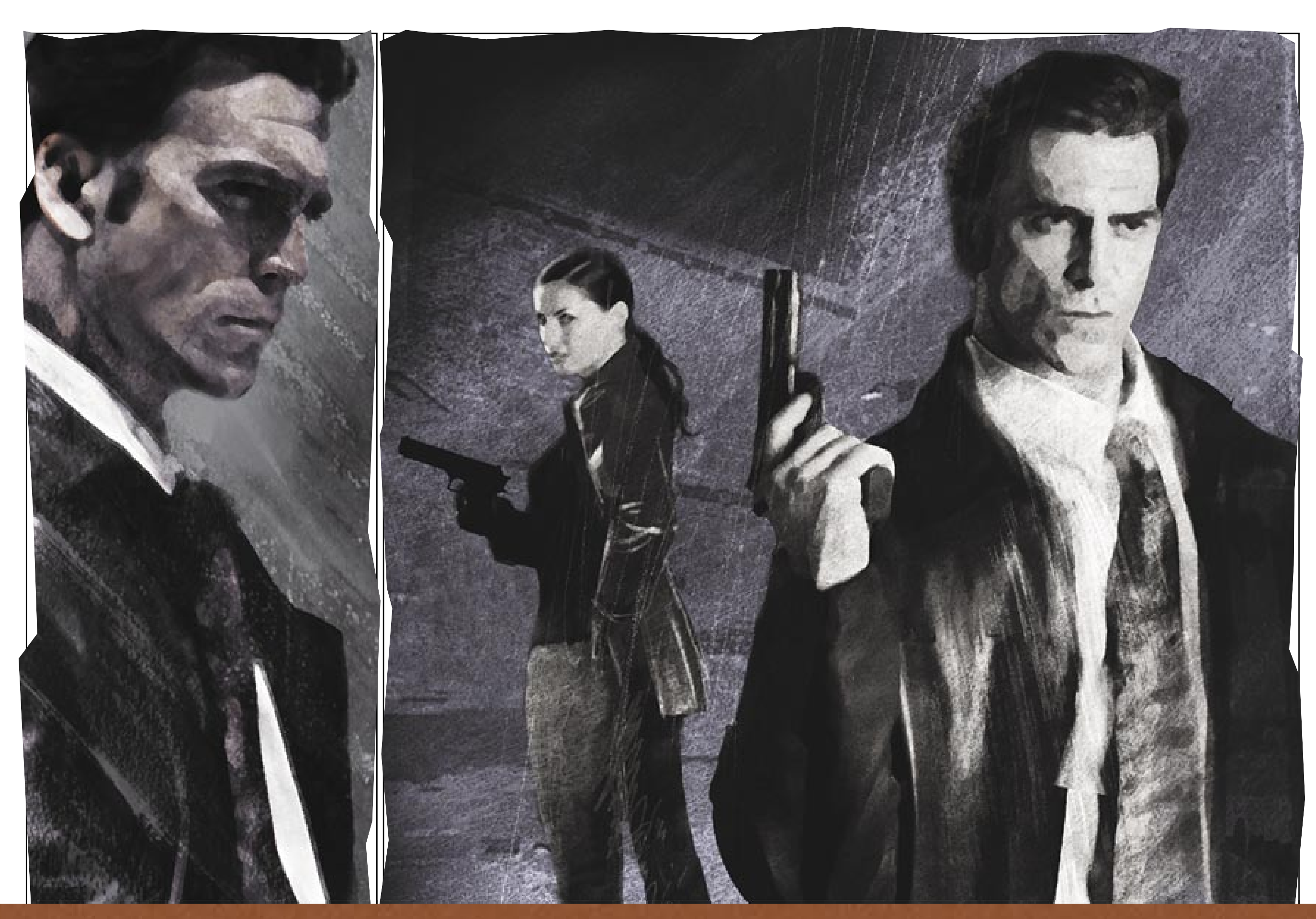
▶ World of Chaos (1. Quartal)

▶ World of Rollercoaster Tycoon (22. Februar)



X

▶ X-Com Projekt (noch nicht bekannt)







DIE TIEFEN MEINES GEISTES Max Payne 2 gilt für viele Spieler als das emotional dichteste Erlebnis.

Mithoffen, sich über Unrecht ärgern und bei schicksalhaften Momenten bangen: Computerspiele berühren uns.

Effekthascherei berührt den Spieler nicht, Charaktere und Setting müssen ein stimmiges Gesamtbild liefern.

Dies altbekannte Gefühl

PC-Spiele haben die Kinderstube um Spielkarten und Tetris-Blöcke längst verlassen: Mit Geschichten und Charakteren wecken sie beim Spieler Emotionen.

Max ... liebster meiner Freunde ... ich sollte doch der Held in dieser Geschichte sein", ruft Vladimir Lem in den letzten Atemzügen seines Lebens. Dann fällt er durch das gläserne Dach – und Max Payne steht alleine vor dem Abgrund, ist am Ende einer Odyssee voller Intrigen, am Finale eines blutigen Feldzugs angelangt. Mit letzter Kraft stapft er zurück zu dem Ort, an dem Mona Sax, die undurchsichtige Auftragskillerin, verhängnisvolle Romanze, seine Femme fatale, im Sterben liegt. „Es ist beinahe Morgen ... Zeit, vom amerikanischen Traum zu erwachen. Wir sind bereit zu leiden, zu sterben für das, was uns wichtig ist. Ist es das wert?", hört der Spieler Max' inneren Monolog. „Oh Gott, was war ich letztlich doch für ein hilfloses Mädchen", haucht ihm Mona entgegen. Vorbei! „Nun ist sie, wie alle, die ich liebte, für immer die Meine." Max drückt ihre Leiche an sich.

Für viele Spieler gehört dieser Moment aus **Max Payne 2: The Fall of Max Payne** zu den emotionalsten ihrer PC-Spielegeschichte, viele User der Online-Community von PC Games berichteten, dass ihnen an dieser Stelle die Tränen in den Augen standen. An „seine absolut geniale, filmähnliche Inszenierung kommt eigentlich nichts auch nur annähernd heran, was ich bisher gespielt hab", schreibt „Elementarteilchen", ein an der Umfrage zu diesem Thema teilnehmender User auf www.pcgames.de.

Parallelen zum Film

Tatsächlich wandeln Filme und PC-Spiele auf immer mehr gemeinsamen Pfaden (siehe auch S. 34). Und so wie ein Film eben nicht nur einfach unterhaltend, sondern wirklich nahegehend sein kann, vermögen auch Spiele, emotionale Bindungen zu Charakteren und Gefühle beim Spieler hervorzurufen.

Im Gegensatz zum Film, bei dem sich Handlung und Handelnde alleine über das Gesehene und Gehörte beim Zuschauer einprägen, lassen Spiele-Entwickler den Spieler selbst eine dichte Geschichte vorantreiben. Je nach Genre ist es auch möglich, den Spieler zum Regisseur einer völlig eigenen Geschichte mit eigenen Charakteren zu machen – **Sims** lässt grüßen. Allerdings scheint bis jetzt jedoch das einfache, linear „filmische" Vorgehen im PC-Spiel noch gängiger und einprägsamer.

Zwar meinte Volontär Sebastian Thöing, die Geburt seines ersten Kindes in **Die Sims 2** sei für ihn das freudigste Erlebnis seiner Spielgeschichte gewesen, und User „ich98" ging der Tod seiner **Sim**-Frau sehr nahe. Mehrheitlich sind Leser wie Redakteure bisher allerdings durch die Ereignisse in linearen Spielen zu beeindrucken, bei denen der Spieler „lediglich" die vorgegebene Handlung fortführt, statt selbst eine Geschichte zu schreiben.

Einfluss der Technik

Was sind bei cineastischen Spielen die Möglichkeiten der Entwickler und Autoren? Woran liegt es, dass manche Titel den Charme getrockneten Selleries besitzen, andere echte zwischenmenschliche Nähe vermitteln? Was beim Film die schauspielerische Qualität der Akteure und die Atmosphäre der musikalischen Untermalung sind, stellen beim Spiel die technischen Rahmenbedingungen dar. Hier zeigt sich nicht unbedingt ein einheitliches Bild: Während ein Teil der Befragten technisch sehr weit zurückliegende Titel wie **Zelda: Ocarina of Time** oder **Outcast** als emotional nahegehend betrachtet, schreibt User „oceano" zum Beispiel über den Polizisten Max Payne: „Ich glaube allerdings, dass es nur deshalb so gut rüberkam, weil man Max in dieser Einstellung größtenteils von hinten sah ... Hätte ich ihm dabei ganz klar ins eckige Polygongesicht sehen können, ... wäre die Wirkung wahrscheinlich weniger groß gewesen."

Auch die Tatsache, dass das technisch superbe **Half-Life 2** oft genannt wird, deutet darauf hin, dass die grafische Qualität des Spiels für viele von entscheidender Bedeutung ist. Einig sind sich dagegen die meisten, dass mit einer schlechten Lokalisierung viel verschenkt wird, etwa bei **Unreal 2**. Ebenso sorgt ein dichter Soundtrack für eine sinnlich intensive Anteilnahme, wie zum Beispiel in **Spellforce 2** oder **Dreamfall**.

Der Publikumsvertrag

Abseits dieser technischen Raffinessen gelten für die durch die Handlung verursachten Emotionen in PC-Spielen ähnliche Regeln wie für die Leinwand. Der Filmwissenschaftler Roland Zag hat einen Publikumsvertrag erarbeitet, welcher wesentliche Aspekte einer Bindung zwischen Film und Zuschauer zusammenfasst (siehe Literaturverzeichnis).

Natürlich muss das Film- oder Spielgeschehen zwar nicht zwangsläufig vollkommen rational sein: Den Geisterpiraten LeChuck in **The Secret of Monkey Island** mittels Malzbier über den Jordan zu senden ist zwar abgefahren, aber dennoch in der Logik der Spielwelt schlüssig. Setzt ein Spiel aber einen Handlungsrahmen und durchbricht seine eigene Logik, verkommt die emotionale Bindung zur Farce.

Fahrenheit ist hierfür ein trauriges Beispiel. Der von **Stern** zum wichtigsten Spiel des Jahres 2005 gekürte Krimi-Mystery-Mix beginnt atmosphärisch, charakterlich und erzählerisch stark, verliert sich dann aber in einer wirren und unschlüssigen Narration. „Die zweite Hälfte von **Fahrenheit** driftet dermaßen ins Absurde ab, dass ich mich nicht mehr halten konnte.", zetert Thomas Weiß, „Insbesondere die Sexszene: Eine Frau geht nach irrsinnigen Schicksalschlägen mit einem Zombie ins Bett. Das ist nicht mehr lächerlich, sondern ärgerlich schwachsinnig." Die individuelle Empfindlichkeit für solche „Ausrutscher" variiert



LICHT UND SCHATTEN Fahrenheit verband starke Charaktere mit einer zunehmend abstrusen Geschichte.

ZIEMLICH DOWN Das Gangster-Epos **Mafia** zeigte, dass jede Spielwelt ihren eigenen moralischen Kompass hat.



ENDZEITSTIMMUNG Im Verlauf von **Final Fantasy 7** wird Aeris von Sephiroth getötet und stirbt in den Armen Clouds – eine für viele Spieler so anrührende Szene, dass der Hersteller Square Co., Ltd. Protestschreiben en masse erhielt.

Glaubhafte Figuren einer Handlung sehnen sich nach Zugehörigkeit und sozialer Anerkennung.

Die Möglichkeiten des Mediums PC-Spiel für Titel mit emotionaler Tiefe wird in Zukunft weiter genutzt werden.

dennoch von Spieler zu Spieler, wie das sehr geteilte Echo zu **Fahrenheit** zeigt.

Außerdem, und dies ist das deutlich schwierigere Unterfangen, muss das gesamte dynamische Personen- und Umgebungsgefüge emotionale Resonanz beim Spieler auslösen. Er muss sich in die Welt des Spiels hineinversetzen, sie nachvollziehen können. Mitleiden. Mitfühlen. Mitdenken. Und im Gegensatz zum Film: mithandeln.

Soziale Zugehörigkeit

Für ein stimmiges, menschliches Setting sind verschiedene Aspekte des Spiels wichtig: die Zugehörigkeit einzelner Charaktere zu bestimmten sozialen Gruppen oder anderen Personen innerhalb des gegebenen Universums. Dass Max Paynes Frau und Tochter sterben und er damit die wichtigsten Bezugspersonen seines Lebens verliert, lässt den Spieler ihm gegenüber vermehrt Empathie empfinden. Ein Beispiel für die Zugehörigkeit zu einer größeren Gruppe liefert **Warcraft 3**: Der Königssohn Arthas scheint lange die Menschen und das Gute zu verteidigen, im Schlussvideo des Add-ons **The Frozen Throne** jedoch wird klar, dass er die Seite gewechselt hat. „Dieser Abspann ist ein Killer, ein Schlag in die Magengrube. Wer sich durch das Hauptspiel und das Add-on gekämpft hat, kann gar nicht anders, als sich früher oder später mit den Charakteren zu befassen", beschreibt Redakteur Felix Schütz das für ihn bewegendste Spielerlebnis.

Individuen streben nach sozialer Bindung und Anerkennung. Dieses universell menschliche Schema funktioniert auch in eher unmoralischen Gesellschaftsschichten: Ähnlich wie Marlon Brandos Epos **Der Pate** Zuschauer in den Bann zog, bewegten auch die Intrigen in **Mafia** zahlreiche Spieler. Billige Effekthascherei mit Supersimpelschema dagegen verdirbt die Atmosphäre, weswegen die Spielumsetzung von **Der Pate** bei den Lesern ebensowenig punkten konnte wie **Unreal 2**.

Die Handlung vieler guter Filme und Spiele dreht sich letztlich um den Ausgleich eines als ungerecht dargestellten Settings, etwa der Vertreibung des eigentlich selbstlosen Templers Tassadar in **Starcraft**. Jede Illoyalität eines verfeindeten, jede gute Handlung eines befreundeten Charakters steigert die emotionale Bindung weiter.

Noch ein weiter Weg

Generell aber vermittelte die Umfrage bei Lesern wie Redakteuren das Bild, dass Spiele weit davon entfernt sind, ihr komplettes Potenzial auszuschöpfen. So war auffallend, das mit Ausnahme des brillanten, aber kommerziell enttäuschenden **Psychonauts** kaum ein Spiel mit einer tendenziell heiteren Stimmung die Spieler wirklich zu berühren vermochte. Ebenso selten lassen sich gut gemachte Antagonisten auf dem Bildschirm blicken: Selbst die **C&C**-Kultfigur Kane ist noch verhältnismäßig facettenarm und eindimensional gestaltet. Die User von PC Games Online nennen abseits von **Mafia** wenig überzeugende Bösewichter.

Die technischen Voraussetzungen für eine tiefe Bindung sind jedenfalls gegeben, wie zum Beispiel der Trailer zu **Heavy Rain** verdeutlicht. Der Zuschauer liest die genaue Stimmung der zunächst schüchternen, dann verzweifelten, dann wütenden Mary Smith aus dem Gesicht ab. Während sie ihren fremdgehenden Gatten erschießt, fließen „echt" aussehende Tränen von ihren Wangen. Und der Spieler fühlt, dass sie, die noch vor wenigen Sekunden sich selbst mit der Pistole richten wollte, die tiefe Verletzung durch ihren Gatten rächt. „Good bye, my love."

Inwieweit Atari mit **Heavy Rain** einen besseren Treffer landen wird als mit **Fahrenheit**, bleibt abzuwarten. Aber auch andere Spiele prophezeien für die Zukunft ein „menschlicheres" Spielerlebnis: **Alan Wake**, der düstere Thriller der **Max Payne 2**-Macher oder **John Woo's Strangehold**.

Auffallend häufig wurden bei der Umfrage Action-Titel genannt. Woran liegt das? Zum einen gelingt es etwa in Adventures besonders selten, soziale Dynamik und gleichzeitig anspruchsvolles Gameplay zu vermitteln. Zum anderen ist die Immersion, gewissermaßen der „Mittendrin statt nur dabei"-Faktor, in Action-Spielen besonders intensiv.

Empirische Untersuchungen haben gezeigt, dass Computerspiele eine besondere Erlebnisform ermöglichen, das so genannte „Flow"-Erlebnis (siehe Studie im Literaturverzeichnis). Innerhalb dieses fließenden Prozesses verschmelzen für den Spieler Handlung und Bewusstsein. Bei großer Konzentration wird der Stimulus, also das Spiel, als Teil der eigenen Umwelt wahrgenommen und fast alles andere ausgeblendet. Ein Zustand, den zum Beispiel der Verfasser dieser Zeilen aus **Max Payne 2** kennt, als er Angst davon bekam, wie sehr ihn die hitzigen Teamkämpfe auf der Baustelle gefangen nahmen.

Emotionale Aussichten

Das Gefühl, eine dramatische Handlung voranzutreiben, die ihrer eigenen Logik folgt, die „fließt", ist in Spielen mit weniger Entscheidungsfreiheit und schnellem Spielablauf vergleichsweise einfach herzustellen. Schwieriger gestaltet sich das in komplexeren Rollenspielen wie **Neverwinter Nights** oder **Gothic**, deren Atmosphäre sich allmählich entfaltet. Indes: Der Trend zum Spiel mit Charakter ist eindeutig und wird in der Industrie über alle Genre-Grenzen immer ernster genommen.

Während in den ersten **Siedler**-Spielen eher „einfach so" gebaut wurde, spielt die Story um streitende Barden in **Siedler 6** eine deutlich größere Rolle. Auch **Supreme Commander** nimmt seine Geschichte ernster als noch **Total Annihilation**. Obwohl Online-Rollenspiele von ihrem gesamten Ablauf her nicht viel mit linearen Shootern gemein haben, ist der große Erfolg von **World of Warcraft** und **Guild Wars** ein weiteres Beispiel für die Verschmelzung von Handlung und Gameplay.

Viele Hersteller schmücken ihr Produkt gerne mit Rollenspiel-Elementen, da so die Kombination eines geschmeidigen „Flows" mit echten Spielerentscheidungen möglich ist. Der erste Hersteller, dem hierbei eine grandiose Symbiose glückte, war einmal mehr Blizzard: **Diablo 1** und **2** verbanden flüssige Action, Handlungsfreiheit,Charakterentwicklung und eine in superben Videosequenzen erzählte Geschichte – und gehören zu den erfolgreichsten PC-Spielen aller Zeiten.

Ein anderer Titel, der soziale Gefüge auf eine deutlich langsamere und freiere – und glaubt man den Statistiken: weiblichere – Art implementiert, trägt die weltweite Verkaufskrone: **Sims**. Über diese und andere Methoden, Zuneigung über Spielfiguren herzustellen, über die Rolle, die Gefühle bei Entwicklern spielen, werden wir demnächst berichten. (bur)

Literatur

[1] Zag, Roland: Der Publikumsvertrag. TRV, München 2006.
[2] Kunczik, Michael und Zipfel, Astrid: Gewalt und Medien. Ein Studienhandbuch. Böhlau Verlag, Köln 2006.

Parole: Killerspiel

Die Berichterstattung über die für nahezu alles Unheil verantwortlichen „Killerspiele" reißt nicht ab. Wir starten eine Aktion und brauchen dafür: Sie!

Wäre die Situation nicht so traurig und beschämend, hätte die fiktive Hausdurchsuchung bei einem jugendlichen Gewalttäter, wie sie PC-Games-Forenuser Jared schildert, gar etwas Komisches:

Polizist 2: „Ich hab da was, nennt sich **Railroad Tycoon**."

Polizist 1: „Das klingt gut. ‚Tycoon' klingt ziemlich brutal. Los, nimm das mit und lass uns hier gleich [mit der Hausdurchsuchung] Schluss machen."

Tatsächlich scheint es auch nach der jüngsten Bluttat im mecklenburgischen Tessin so, dass die Mühe, nach Tathintergründen zu suchen, in Medien und Politik als überflüssig gilt. So fragte RTL am Morgen nach der Tat bei uns an, was denn dieses **Spellforce** sei. Mittlerweile ist für die „Fachwelt" **Final Fantasy 7** der Auslöser – genau jenes mehrfach ausgezeichnete Fantasy-Rollenspiel, das im Emotionen-Report (siehe S. 20) als so anrührend beschrieben wird. Bizarr? Ja. Verwunderlich? Leider nein.

Auch das ARD-Magazin **Kontraste** sandte einen entsprechend reißerischen Beitrag „Killerspiele als Gebrauchsanleitung". Viele Spieler fühlten sich davon beleidigt und schrieben daraufhin eine E-Mail an die **Kontraste**-Redaktion. In der als Rundschreiben veröffentlichten Antwort ging **Kontraste** auf einige (offensichtlich nicht gelesene) Studien ein, um die These einer brutalisierenden Wirkung zu bestätigen, und nannte alle friedfertigen Spieler kurzerhand einen „statistischen Ausreißer" (siehe Zitat). Unsere Meinung: Da macht es sich jemand eindeutig zu einfach.

> „All die empörten Spieler von ‚Killerspielen', die sich [...] Friedlichkeit und Intelligenz attestierten [...], dürfen sich also als den statistischen Ausreißer betrachten."

Mehrmaliges Nachhaken von PC Games ergab leider keine Antwort. Auf E-Mails zu dem Thema, so wurde uns weiterhin mitgeteilt, reagiere man grundsätzlich nicht mehr. Um dennoch eine sachliche Diskussion zu eröffnen, starten wir mit Ihnen eine Aktion: Auf www.pcgames.de/parole-killerspiel können Sie sich den unten in Auszügen dargelegten Brief herunterladen und mit Ihren persönlichen Worten und Bildern versehen. Senden Sie per Post ein Foto von sich im Kreis Ihrer Familie, Ihrer Kinder oder Freunde. Zeigen Sie, dass Sie mehr als nur ein „statistischer Ausreißer" und Killerspielspieler eben nicht grundsätzlich brutal sind! Und: schicken Sie uns Ihre Bilder.

Als Preis für die originellsten Einsendungen verlosen wir fünfmal das unten abgebildete T-Shirt. Wir freuen uns auf Ihre Bilder und Geschichten! (bur)

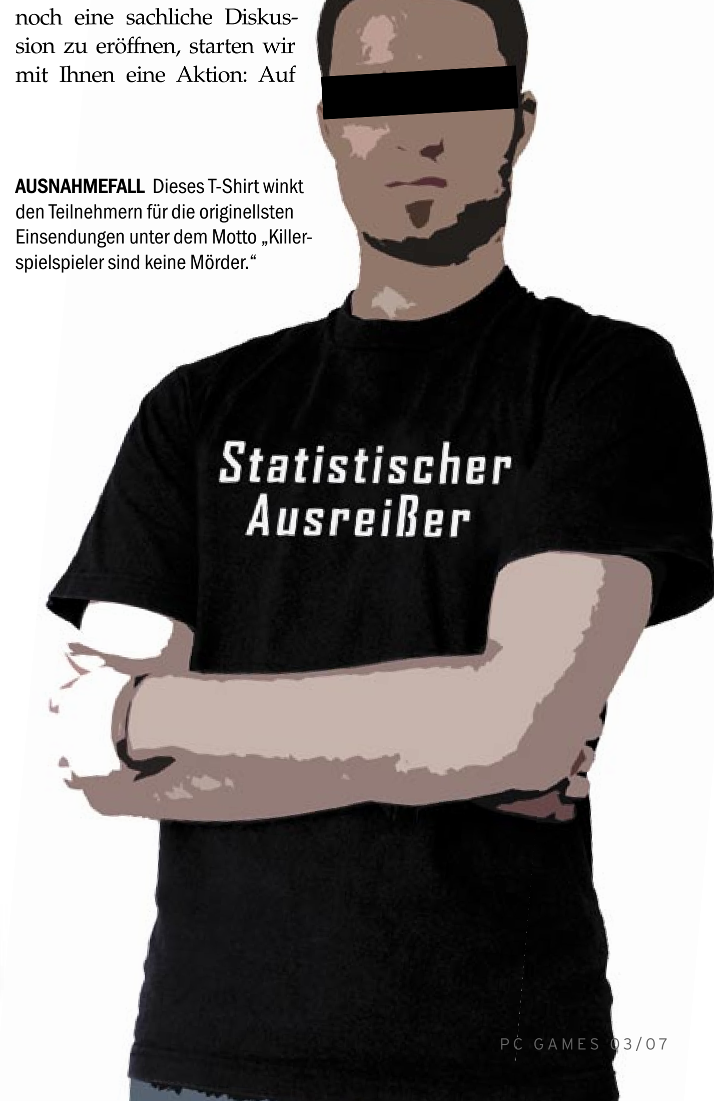
Unser Brief auf www.pcgames.de

Liebe **Kontraste**-Redaktion,

Spiele sind seit Menschengedenken ein essenzieller Bestandteil des Aufwachsens, des Bewusstwerdens der eigenen Umgebung und des Vergnügens. Ohne Vergnügen und ohne Fantasie verkommt die menschliche Gesellschaft. Gerade Video- und PC-Spiele sind hier fortgeschrittener denn je.

Eine Berichterstattung, die Unkenntnis und Skepsis Ihrer Zielgruppe nicht einmal ansatzweise aufklärt, sondern im Gegenteil ausnutzt, um die „Der gesunde Menschenverstand sagt doch ..."-These zu publizieren, ist nicht nur journalistisch grob fahrlässig, sie ist auch ein Schlag ins Gesicht von Millionen friedlichen Spielern weltweit.

Die Ursache für komplexe Sachverhalte und gesellschaftliche Zusammenhänge auf ein einziges Medium zurückzuführen – das wurde schon oft getan. Wir möchten Ihnen zeigen, dass es anders geht ...



AUSNAHMEFALL Dieses T-Shirt winkt den Teilnehmern für die originellsten Einsendungen unter dem Motto „Killerspielspieler sind keine Mörder."

Preisvorteil nur noch bis 28.02.!

3DSL

Highspeed-DSL-Anschluss inklusive
Internet-FLAT + Telefon-FLAT + Movie-FLAT

HIGHSPEED-GARANTIE

Bis zu **16.000** kBit/s!

3DSL stellt automatisch die maximale Geschwindigkeit zur Verfügung, die an Ihrem Wohnsitz möglich ist.

Jetzt einsteigen …

DSL Highspeed-Anschluss	29,99 €
+ Internet-FLAT	0,– €
+ Telefon-FLAT	0,– €
+ Movie-FLAT	0,– €
	~~29,99 €~~

… und die ersten 6 Monate den Einführungspreis sichern!

19,99 €/Monat

Wegen großer Nachfrage verlängert, aber nur noch bis 28.02.2007: Starten Sie jetzt zum Einführungspreis in 3DSL – 6 Monate lang für sensationelle 19,99 €/Monat, danach für günstige 29,99 €/Monat. 3DSL ist ein Highspeed-DSL-Anschluss im Komplett-Paket:

- Inklusive Internet-FLAT: ohne Einschränkungen surfen!
- Inklusive Telefon-FLAT: Privatkunden telefonieren rund um die Uhr kostenlos ins deutsche Festnetz – komfortabel mit vorhandenen Telefonen!
- Inklusive Movie-FLAT: 100 ausgewählte Kino- und Fernsehfilme beliebig oft ansehen! Weitere Filme, Serien, Comedies, Erotikfilme im Einzelabruf ab 0,99 €.

3DSL ist in vielen Anschlussbereichen verfügbar. Voraussetzung ist Ihr vorhandener T-Com Telefonanschluss (ab 16,37 €/Monat). Mindestvertragslaufzeit 24 Monate. Preise inkl. MwSt.

PC Pr@xis Platz 1 Leserwahl 2006

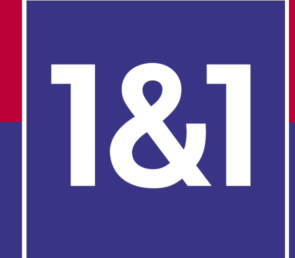
Bester DSL-Anbieter und bester VOIP-Anbieter des Jahres (Ausgabe 01/07)





www.1und1.de

Telefon: 01 80/5 60-54 05 (14 ct/Min.)





MUTIERTE WILDSCHWEINE Wenn Sie eine Sau erledigen, flüchtet die zweite in Angst – darum kümmert sich die fortschrittliche KI.

S.T.A.L.K.E.R.

AUF DVD
▮ Video

Shadow of Chernobyl | Doch keine unendliche Geschichte: Die neue Beta-Version von **S.T.A.L.K.E.R.** bringt die Gewissheit, dass das Spiel erscheinen kann.

Erst kürzlich hat der Bundestag ein verschärftes Gesetz gegen Stalker verabschiedet. Wer anderen nachstellt, muss mit Freiheitsstrafen rechnen. Den Stalkern im Spiel blüht Schlimmeres: Weil sie in der abgesperrten Zone um Tschernobyl nach Artefakten suchen, eröffnen Soldaten sofort das Feuer. Das ist die Ausgangssituation eines Ego-Shooters, dessen Geschichte kein Ende zu nehmen schien. Vor vier Jahren angekündigt, folgte Verschiebung um Verschiebung. Man sprach schon vom zweiten **Duke Nukem Forever**. Alles halb so wild. PC Games hat eine fortgeschrittene Beta-Version vorliegen, die zeigt, dass die groß angekündigten Features trotz einiger Beschneidungen (keine Fahrzeuge, abgespeckte Rollenspiel-Elemente) in Spielspaß aufgehen: Die KI funktioniert prächtig, die Ballereien sind heftig und fordernd, und die Grafik zieht einen sofort hinein in eine schaurig-schöne Endzeitwelt.

Eingebettete Journalisten

In der PC Games 02/07 präsentierten wir einen Report aus der verseuchten Zone. Diesmal vertiefen wir unsere Eindrücke, indem wir **S.T.A.L.K.E.R.** in einige seiner Bestandteile zerlegen: Welches Gefühl vermitteln Spielablauf, Steuerung und Atmosphäre? Die Antworten finden Sie auf den folgenden Seiten. Beachten Sie bitte, dass die Einschätzungen auf einer Beta-Version beruhen, für die uns der Entwickler GSC eine umfangreiche Liste an „known issues" mitschickte; Dingen also, von denen bekannt ist, dass sie noch nicht funktionieren. Wir hoffen, dass besagte Liste im März ihre Daseinsberechtigung verliert. (tw)

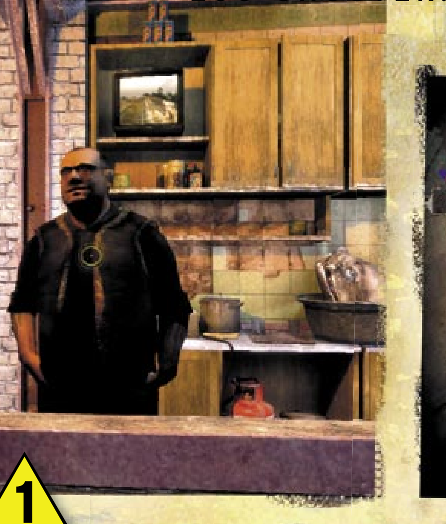
Neues Spiel, neues Glück

Publisher THQ schickte uns eine verbesserte S.T.A.L.K.E.R.-Version zu (z. Hd. Thomas Weiß).

In der vergangenen Ausgabe berichteten wir über unsere Erfahrungen mit der ersten spielbaren Version von **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl**. Wie das mit frühen Beta-Fassungen eben so ist, war diese mit Bugs gespickt: Wenn das Spiel nicht gerade abstürzte, gaben Balancing-Fehler Anlass zum Seufzen. Solche spielerischen Unzulänglichkeiten sind in der nun vorliegenden, neuen Version beseitigt; tatsächlich fühlt sich **S.T.A.L.K.E.R.** aktuell sehr geschmeidig an. Die Ballereien machen Spaß. Die KI funktioniert. Grafik und Atmosphäre stimmen. Nur Crashs gab's immer noch, gefolgt von Wutanfällen meinerseits, an denen sich ablesen ließ, wie gern ich ohne Unterbrechungen gespielt hätte. Dennoch, wenn GSC so weitermacht, steht einer Veröffentlichung Ende März nichts mehr im Wege.

So spielt sich's

Um Ihnen einen Eindruck vom Ablauf der Storymissionen zu geben, haben wir eine exemplarische herausgesucht und chronologisch beschrieben. Die Nebenaufträge sind weitaus weniger detailliert in Aufbau und Abwechslung.



HAUPTAUFTRAG Der Barkeeper ist nach Trader die nächste Story-Station: Er möchte, dass Sie in eine Militärbasis eindringen und Dokumente klauen.



RECHERCHE Von einem toten Wissenschaftler bekommen Sie einen Zahlencode, der in die gesicherten Räume der Militärbasis führt.

Spielablauf

Obwohl sich die Entwickler gezwungen sahen, einige der angekündigten Features zu streichen, ist **S.T.A.L.K.E.R.** mehr als bloß ein Ego-Shooter.

Unmengen an Nebenquests, eine große Spielwelt, darin Nichtspielercharaktere (NPCs), die eigenständig agieren – das sind viele Dinge, die schiefgehen können. Erstaunlicherweise tun sie das nicht. **S.T.A.L.K.E.R.** funktioniert auf seine eigene und eigensinnige Art als Kreuzung zwischen Ego-Shooter und Rollenspiel.

Gleich Trader, der erste NPC, den man trifft, hat eine Reihe an Missionen parat, die nach Erfüllung Rubel und Gegenstände einbringen. Es greift das Prinzip, das schon **Oblivion**, **Sacred** oder **Guild Wars** auszeichnete: Angenommene Aufträge landen im PDA, wo sie sich auswählen lassen, woraufhin sie als Pfeil in der Minikarte erscheinen. Auch eine große Karte ist zuschaltbar. Dort sind relevante Orte mit Icons gekennzeichnet. Fährt man mit dem Cursor darüber, blendet das Spiel Zusatzinformationen ein. Kurz: Wer in **S.T.A.L.K.E.R.** die Orientierung verliert, der hat auch beim **Superball** Probleme, rechts von links zu unterscheiden.

Je weiter man spielt, desto größer nimmt der Wunsch nach Fahrzeugen Gestalt an. Denn die Laufwege wachsen irgendwann zu epischen Dimensionen – ein Nachteil der großen Freiluftareale. Querfeldein von A nach B zu sprinten ist keine Option, schließlich steckt die Welt voller Radioaktivität und Anomalien. Unaufmerksame rennen schnell in Fallen; es ist eine gute Idee, stets auf das Rattern des Geigerzählers zu achten. Erfreulicherweise sind auch die NPCs nicht vor solchen Gefahren gefeit: Locken Sie eine Horde mutierte Keiler in die nächstgelegene Falle und schauen Sie vergnügt zu, wie die Viecher in hübscher Explosion durch die Luft segeln und gegen den nächsten Baum klatschen.

Hauptsache überleben

Munition ist immer knapp. Das verleiht **S.T.A.L.K.E.R.** eine Art Survival-Anstrich: Man muss mit Vorräten haushalten, die Umgebung nach Nützlichem absuchen, heikle Abschnitte behutsam durchschreiten. Nebenquests sind ein probates Mittel, ein drohendes Game-over hinauszuzögern. So trifft man in der ersten Spielstunde auf einen Stalker, umringt von Banditen. Der Bedrohte fleht um Hilfe, Sie können dieser Forderung nachkommen. Wenn er überlebt, verrät er Ihnen, wo er sein Lager hat. Dort liegen Gegenstände: Wodka-Flaschen, um Verstrahlung loszuwerden; Brot, um Hunger zu stillen; Energy-Drinks, die längere Sprints ermöglichen.

S.T.A.L.K.E.R. verlangt Ihnen regelmäßig solche Entscheidungen ab. Wenn Sie Quest-Angebote zu oft ausschlagen, kriegen Sie später arge Probleme: Ihre Rüstung hält kaum der panzerbrechenden Munition des Gegners stand, und ohne entsprechend ausgerüsteter Artefakte lassen sich manche Passagen nicht durchqueren, weil die Energie-Resistenzen fehlen. (tw)



SÜÜÜSS! Hinter der Hochsicherheitstür tobt ein Monster, dem man auch nicht im Hellen begegnen möchte. Es steckt viele Treffer ein.

KOPF EINZIEHEN Die Dokumente sind greifbar! Doch eine Anomalie lässt die Schwerkraft verrücktspielen und schleudert Stühle auf Ihren Stalker.

HALTET DEN DIEB Das Militär hat den Braten gerochen und möchte verhindern, dass Sie mit den Dokumenten ungeschoren davonkommen.

Steuerung

In **S.T.A.L.K.E.R.** kämpften wir nicht nur mit mutierten Monstern und dem Militär, sondern auch mit der umständlichen Menüstruktur – jedenfalls in der Beta.

Mit „WASD" gehen, mit der Maus schießen, so machen es Ego-Shooter. Im taktisch angehauchten **S.T.A.L.K.E.R.** ist es nicht damit getan, das Fadenkreuz auf Gegner zu schieben und abzudrücken.

Zuerst einmal können Sie auch über Kimme und Korn zielen. Das erfordert Fingerspitzengefühl und Adleraugen, denn ein Großteil der Waffe verdeckt den Bildschirm. Zweitens zischen Ihnen Kugeln infolge der weitläufigen Außenwelt häufig kreuzweise um die Ohren. Die richtige Deckung erhöht Ihre Lebenserwartung, „Q" und „E" lässt Sie währenddessen um Ecken linsen. Kurze, kontrollierte Feuerstöße tun der Trefferquote gut; Dauerfeuer eignet sich höchstens in den engen Gewölben des Kernkraftwerks.

Mehr Features, mehr Tasten

Und dann gibt es da den Rollenspielaspekt, der die Benutzerführung verkompliziert – nicht immer hin zum Positiven. Zwar landen Gegenstände erledigter Feinde per Druck auf „Alles aufnehmen" rasch im Inventar. Doch erweist sich dieses Vorgehen kurz nach Spielstart als Sackgasse: Zu schnell ist der Held überladen und damit aus der Puste. Sprinten unmöglich.

Links unten steht ein Ausdauerbalken, dessen Inhalt zügig abnimmt, wenn Sie das Maximalgewicht von 40 Kilo überschreiten. Da selbst Kleinigkeiten wie Granaten, Wurstscheiben (hey, auch Stalker müssen essen) oder Patronen eine nicht unerhebliche Belastung darstellen, bewegt man sich häufig am Rande des Limits – eine Bremse für den Spielfluss, zumal die Handhabe aufgenommener Objekte unnötig viele Mausklicks verlangt. Um etwa an die Munition von Waffen zu kommen, muss man diese erst einsammeln, im Inventar manuell entladen und zuletzt wieder fallenlassen. Vielleicht nehmen sich die Entwickler unsere Kritik zu Herzen und bauen eine Funktion ein, die diesen Vorgang automatisiert.

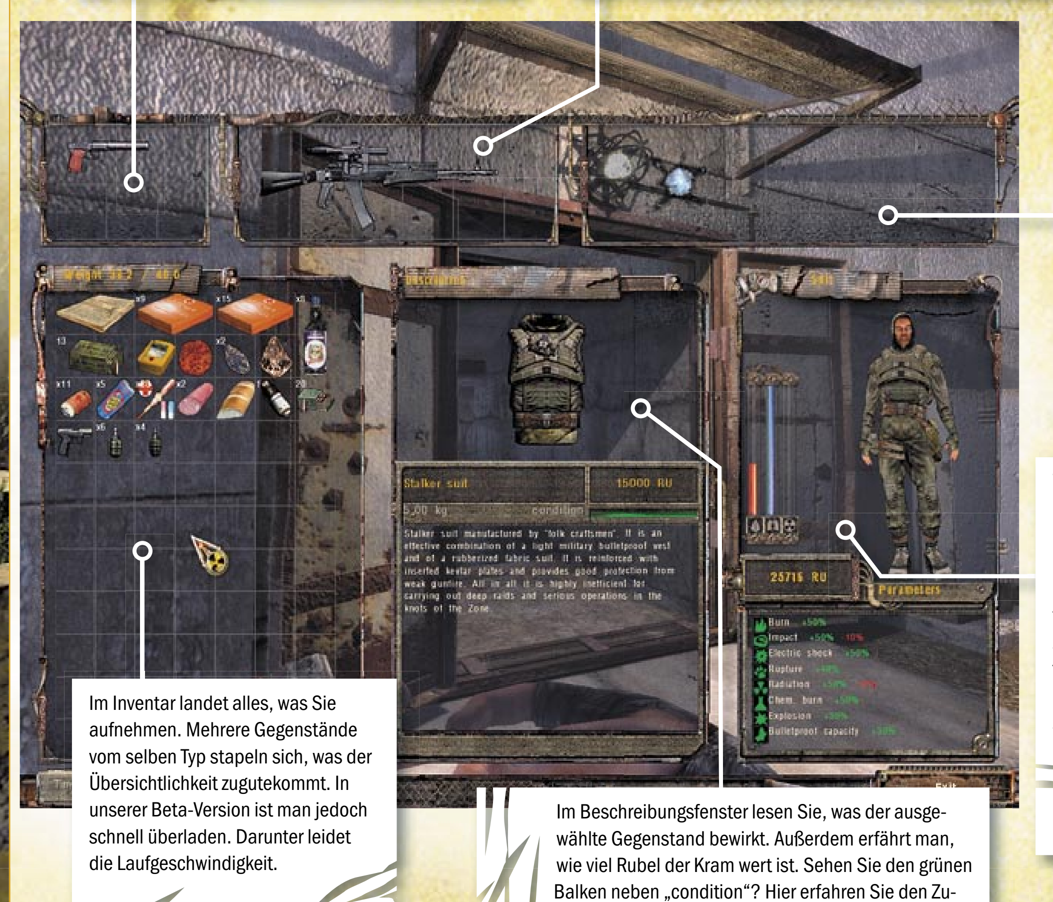
Verstehen Sie uns nicht falsch: **S.T.A.L.K.E.R.** steuert sich dann, wenn's drauf ankommt, wie geschmiert: nämlich in den Ballereien. Nur das Drumherum braucht eine Feile, geführt von einem geschickten Händchen. (tw)

Bedienungsanleitung

Was auf den ersten Blick erschlagend wirkt, ist auf den zweiten gar nicht so schlimm: Fein säuberlich teilen sich die Fenster der Benutzerführung auf. Die Probleme lagen in der Beta-Version woanders: Es ließen sich nur wenige Gegenstände mitnehmen und der Stalker war überladen.

Im ersten Slot haben kleine Handfeuerwaffen Platz. Das Messer müssen Sie Ihrem Stalker nicht explizit in die Hand drücken, das ist standardmäßig bereit zur Benutzung.

Sturm- und Scharfschützengewehre, also alles, was gehörig Krach macht und auch auf die Entfernung gut trifft, gehört in den zweiten Steckplatz. Mehr Waffen können Sie nicht ausrüsten.



In der Gürtelleiste bringen Sie Artefakte unter. Manche erhöhen die Resistenzen gegen bestimmte Schadensarten, verursachen aber eine leichte Verstrahlung. Andere haben bessere Vorzüge, sind jedoch rar.

Wie hoch ist die Verstrahlung? Wie viel Lebensenergie bleibt? Wie steht es um die Kugelsicherheit der Weste? Wie beeinflussen die aktivierten Artefakte Ihre Charakterwerte? Darüber gibt der Statusbildschirm Auskunft.

Im Inventar landet alles, was Sie aufnehmen. Mehrere Gegenstände vom selben Typ stapeln sich, was der Übersichtlichkeit zugutekommt. In unserer Beta-Version ist man jedoch schnell überladen. Darunter leidet die Laufgeschwindigkeit.

Im Beschreibungsfenster lesen Sie, was der ausgewählte Gegenstand bewirkt. Außerdem erfährt man, wie viel Rubel der Kram wert ist. Sehen Sie den grünen Balken neben „condition"? Hier erfahren Sie den Zustand des Objekts.

GEMÜTLICHKEIT In der Stadt hocken die Stalker um brennende Mülltonnen und trinken Wodka.

TEAMKÄMPFE Häufig geraten Sie in Situationen, in denen Sie mit mehreren NPCs auf Ihrer Seite gegen den Feind antreten.

KLIMBIM Manch ein Stalker versucht sich im Spielen der Gitarre. Die Melodien klingen verstimmt; kein Wunder bei der Umweltkatastrophe ...

LICHTERSPIEL Links brennt ein Licht und wirft dynamische Schatten auf die Wand daneben. Moderne Hardware macht so etwas möglich.

Atmosphäre

Atmosphärisch ist **S.T.A.L.K.E.R.** eine Wucht. Es beschwört die beklemmende Stimmung einer Welt, in der Radioaktivität alles Leben aufzehrt.

Ein Skelett hängt von einem Hausdach. Offenbar Selbstmord infolge massiver Strahlenbelastung. Eine andere Leiche hat die Hand in der Motorhaube eines Jeeps stecken, eine weitere liegt, seltsam verzerrt, auf einem kaputten Helikopter. Die Entwickler bewiesen Fantasie bei der Darstellung von Tod. Wenn man durch die verseuchte Zone stapft, kriecht einem das Gefühl in den Nacken, dass etwas absolut nicht in Ordnung ist – gleichzeitig übt diese Ahnung von Gefahr eine morbide Faszination aus. Man wird von der Atmosphäre gepackt und gewürgt, doch es ist ein schöner Schmerz, weil man weiß: Alles nur ein Spiel.

Die Grafik trägt maßgeblich zur Stimmung bei, die **S.T.A.L.K.E.R.** schafft: Die Landschaften sind erdrückend in ihrem Detailreichtum, die Monster jagen Schauer über Rücken, und dynamische Schatten erzeugen Paranoia. Der Schein der Taschenlampe schwebt wie ein Gespenst durch Räume, an Wänden entstehen schwarze Gebilde, alles ist in Bewegung. Noch gibt es keinen Shooter, der stimmiger mit Licht umzugehen weiß. **Doom 3** (dt.) hält nicht mit, **F.E.A.R.** (dt.) nicht und auch **Half-Life 2** nicht.

Eine solche Grafikqualität erfordert entsprechende Hardware. Selbst auf unseren Hochleistungsrechnern hatte das Spiel bei aktiviertem „Full Dynamic Lightning" öfters Schluckauf. Bis zum Erscheinen will GSC aber an der Performance drehen. (tw)



BZZZ! Einige Anomalien bestehen aus elektrischen Feldern, die sich entladen, wenn man ihnen zu nahe kommt. Deshalb: vorsichtig sein.

PC GAMES Sneak Peek: Was ist das?

Ihre Meinung ist uns wichtig! Deshalb laden wir Sie, liebe Leserinnen und Leser, in die Redaktion ein, wo Sie einen Tag lang S.T.A.L.K.E.R. auf Herz und Nieren testen dürfen. Und das Wochen vor der offiziellen Veröffentlichung. Die Aktion findet Ende Januar beziehungsweise Anfang Februar statt. Nähere Informationen erfahren Sie online auf www.pcgames.de.

Stranglehold

Kinoreife Inszenierung und Action-Spezialist John Woo als Berater – so schafft Midway ein Baller-Epos der Extraklasse. Ist das die Zukunft der Videospiele?

John Woo steht für knallharte, perfekt choreographierte und in Szene gesetzte Action. Ein breites Publikum erreicht der aus Hongkong stammende Regisseur seit seinen Hollywood-Produktionen **Face / Off – Im Körper des Feindes** und **Mission: Impossible 2**. Bereits 1992 machte Woo mit **Hard Boiled** auf sich aufmerksam, der als Inbegriff der sogenannten „Heroic Bloodshed"-Filme (melodramatische Actionfilme mit stilisierter Gewalt) gilt. Der Nachfolger entsteht nun in Zusammenarbeit mit Midway als Computerspiel. Ist das die filmreife Zukunft der Spiele?

Gemeinsamkeiten

Selten sind Filme und deren spielerische Umsetzungen so miteinander verknüpft, dass sie den Spieler lange fesseln. Problematisch: Film und Spielmechanik passen nicht zusammen oder das Spieldesign ist langweilig, sodass das Spiel die Qualität des Vorbilds nicht erreicht. Selbst die Entscheidungsträger der Filmstudios haben inzwischen erkannt, dass man so keinen Blumentopf gewinnt, sie wollen mit den Entwicklern an besseren Spielen arbeiten. Auf dem ersten „Hollywood and Games Summit" im Juli 2006 in Los Angeles gab Gordon Paddison, ausführender Vize-Präsident von New Line Cinema (**Herr der Ringe**) dies zu.

Dass die Verbindung von Film und Spiel in den nächsten Jahren zunehmend stärker wird, liegt also auf der Hand. Vor allem durch den technischen Fortschritt nähern sich beide Medien einander an. Beispiele dafür sind Verfahren wie Motion-Capturing oder moderne Rendering-Prozesse in Filmproduktion, die Polygonen verwenden (Beispiel **Shrek**). Filme und Videospiele profitieren dadurch voneinander. Die Bullet-Time etwa wurde in **Matrix** populär. Dort basiert sie auf einer Kameratechnik. **Max Payne 2** nutzte den Effekt später in digitalisierter Form. Auch die musikalische Untermalung erreicht zunehmend Filmreife. „Ich glaube, dies bedeutet nur, dass die Qualität der Produktion anfängt, mit Filmen gleichzuziehen", räumt Jeff Van Dyke, Komponist des **Medieval 2**-Soundtracks, ein. Dies liege vor allem daran, „dass die Erwartungen der Leute an Spiele-Soundtracks ebenfalls höher geworden sind."

Zur Passivität verdammt?

Immer ausgefeilter gestalten sich die Storys in Spielen. Mit ihrer Komplexität und ihren Wendungen beziehen sie den Spieler emotional auf gleiche Weise wie ein Film ein (siehe „Dies altbekannte Gefühl", Seite 20).

Eine Entwicklung, die Regisseur Peter Jackson (**King Kong**) sketipsch betrachtet, wie er auf der X06 in Barcelona erläuterte. Er geht davon aus, dass Spieler jeden Moment hassen, den sie nicht selbst am Drücker sitzen und zur Passivität gezwungen werden. Stattdessen möchten sie die Geschicke des Charakters lenken und ihn durch die spektakulären Szenerien steuern, also aktiv ins Geschehen eingreifen. Szenerien, die künftig unweigerlich mitreißender und cineastischer in Szene gesetzt werden, da die Spielergemeinschaft immer größere Ansprüche an die Qualität der Präsentation stellt. Wie sich **Stranglehold** in dieser Beziehung schlägt, erfahren Sie nach dem Weiterblättern. (web)

AUSGEFALLEN Bislang war nur ein Level spielbar, die Entwickler versprechen abwechslungsreiche Orte. Ob man wohl mit dem Dino interagieren kann?

VERWÜSTET Fast alle Objekte sind zerstörbar. Am Ende erkennen Sie den Schauplatz nicht wieder.

Spiel oder Film?

Es gibt bereits einige Spiele, die einen Film als Vorbild haben und diesen gut umsetzen. Hier zwei Beispiele:

King Kong

Das Spiel verarbeitet die Geschichte des Films, Sie erleben sie aber aus Sicht anderer Personen. Lediglich einige Szenen aus dem Kinostreifen wurden übernommen.





Tron

Tron 2.0 übernimmt die Optik des Vorbilds, zeigt aber die Geschehnisse nach dem Film. So entsteht ein Aha-Erlebnis und eine neue Story verspricht Spannung.







ÜBERFORDERT Der Gegner im Hintergrund ist beinahe nicht mehr zu erkennen, zu viel Zerstörung sorgt für Verwirrung.

STUNTMAN Mit wenigen Tasten führen Sie waghalsige Akrobatik-Einlagen wie diese Fahrt auf dem Servierwagen aus, die sogar sinnvoll einsetzbar sind.

RUTSCHGEFAHR Laufen Sie auf das Geländer zu, leuchtet dieses kurz auf. Mit einer Taste springt Tequila drauf und rutscht herunter.



GRAFIKFEUERWERK Dank Unreal-Engine 3 erwartet Sie ein Effektfeuerwerk, das durchweg überzeugt. Vor allem die Licht- und Schatteneffekte gefallen.

So spielt sich Stranglehold

Wie zuletzt in **El Matador (dt.)** steht die Mischung aus Bullet-Time und coolem Helden für kompromisslose Action, in der es heftig zur Sache geht. **Stranglehold** ist der nächste Kandidat, der den Thron der Third-Person-Shooter besteigen will. Vor einiger Zeit durften wir einen Level der Ballerei anspielen. Eines ist klar, das Spiel rockt!

In der Rolle des Polizisten Tequila, verkörpert durch Chow Yun-Fat, starten wir in der Küche eines Teehauses, zwei Knarren in der Hand. Der erste Gegner, hinter der Durchreiche, beharkt uns sofort. Eine Flugrolle und ein Magazin später sackt der Schurke in sich zusammen. Seinen Kollegen vor dem Tresen gefällt dies gar nicht. Im Zeitlupenmodus hechtet Tequila zur Seite und eröffnet das Feuer. Blut spritzt, Kacheln zerbersten, einige Schnapsflaschen zerplatzen, der Tisch, auf dem der Stunt endet, zerbricht unter Tequilas Gewicht. Schon der erste Shoot-out fasziniert, doch die weiteren Gangster lassen kaum Zeit zum Verschnaufen.

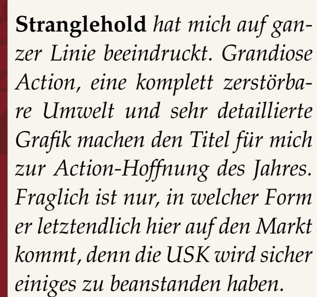
Schnell suchen wir hinter einer Säule im Gastraum Deckung, die jedoch nur kurze Zeit Schutz gewährt. Denn unter dem Feuer, das auf uns einprasselt, brechen immer mehr Stücke aus dem Betonpfeiler. Die Lage wird uns zu heiß. Mit einem flinken Sprung auf das Treppengeländer ziehen wir uns zurück. Geschickt rennt der Charakter das Geländer nach oben, hüpft auf einen Servierwagen und fährt damit auf die nächsten Schurken zu, natürlich in Zeitlupe. Genial!

Weitere Kontrahenten warten gegenüber. Kurzerhand springen wir über die Brüstung und schwingen an einer Lampe auf die andere Seite, während wir ein paar der Kollegen im Gastraum beschießen. Im Maschinengewehrfeuer verabschieden sich nicht nur die Gegner, auch eine geflieste Wand wird stark in Mitleidenschaft gezogen. Im Zeitlupenmodus beobachten wir jede einzelne Fliese, wie sie herausbricht und auf dem Boden zerberstet. Sehr beeindruckend.

Den ersten Ganoven, der uns erwartet, als wir auf der anderen Seite des Restaurants landen, schlagen wir nieder, bevor Tequila den anderen mit den Pistolen ausschaltet. Während dieser noch röchelnd am Boden kauert, kündigt eine Zwischensequenz den Boss des Levels an. Mit einem Raketenwerfer ausgerüstet, nimmt er uns natürlich gleich unter Beschuss. Vor dem Inferno flüchtend, kümmern wir uns zunächst um dessen zahlreiche Handlanger. Außer dass die Schergen nach einem heftigen Schusswechsel die Radieschen von unten betrachten, gehen auch einige Teile eines Mosaikfensters im Hintergrund zu Bruch. Durch jedes Loch scheint nun wunderschön das Sonnenlicht von außen herein. Als sich unser Charakter vor das Fenster stellt, bestrahlt das Licht diesen sogar korrekt. So viel Liebe zum Detail haben wir bisher nur selten gesehen.

Eine neben Tequila einschlagende Rakete reißt uns jedoch schnell aus dem Grafiktraum – zurück in die Levelrealität. Einige Magazine des Maschinengewehrs und etliche zerstörte Betonsäulen später verabschiedet sich der Obermotz. Kaum ein Tisch oder Stuhl hat das Geballer überstanden, die Deckung bietenden Pfeiler sind bis auf die Stahlträger zerschossen, wer die Lobby-Szene aus dem Film **Matrix** kennt, weiß in etwa, wie der Schauplatz nun aussieht. Eine derart schöne Zerstörungsorgie haben wir in noch keinem anderen Spiel zu Gesicht bekommen. Wir sind gespannt, wie die Entwickler dies im weiteren Verlauf des Action-Fests fortführen. (web)

SEBASTIAN WEBER



***Stranglehold** hat mich auf ganzer Linie beeindruckt. Grandiose Action, eine komplett zerstörbare Umwelt und sehr detaillierte Grafik machen den Titel für mich zur Action-Hoffnung des Jahres. Fraglich ist nur, in welcher Form er letztendlich hier auf den Markt kommt, denn die USK wird sicher einiges zu beanstanden haben.*

Entwickler: Midway
Anbieter: Midway
Termin: 2. Quartal 2007

INTERVIEW MIT ALEX OFFERMANN

„Im tatsächlichen Gameplay gibt es kein einziges Skript."



ALEX OFFERMANN ist Producer bei Midway.

PC Games: Stranglehold vermittelt das Gefühl, einen interaktiven Film zu spielen, und hat einen wirklichen Schauspieler als Hauptcharakter. Wie habt ihr diesen Film-Look umgesetzt (Kamerawinkel, Schnitte etc.)?

Offermann: „Dieser Look ist das Ergebnis von zwei Kriterien. Die enge Zusammenarbeit mit John Woo und seiner Produktionsfirma Tiger Hill und mit einigen wirklich talentierten Software-Entwicklern. John Woo und seine Jungs bringen viele großartige Ideen ein und unsere Entwickler versuchen, diese im Spiel umzusetzen. Bisher sind wir sehr zufrieden mit dem Ergebnis. Es ist eine wahre Freude, mit John Woo und seinem Team zusammenzuarbeiten."

PC Games: Was glaubst du, wie diese Entwicklung die Spiele der Zukunft beeinflusst? Setzt dieser Film-Look nicht eine Beschränkung der spielerischen Freiheit voraus, da ein Spieler sonst nicht dieselbe Szene erlebt wie ein anderer?

Offermann: „Spiele wie **Stranglehold**, **Far Cry** und andere waren lineare Spiele und werden es auch immer sein – was okay ist aus unserer Sicht. Action-Spiele, vor allem diejenigen, die diesen Film-Look erzeugen, müssen die spielerische Freiheit einschränken, um den Spieler eine spezielle Spielerfahrung zu ermöglichen. Jemand, der **Stranglehold** spielt, möchte ein episches Hongkong-Hollywood-Action-Spiel erleben und es ist unsere Aufgabe, ihm dies zu ermöglichen – Linearität hin oder her. Dies bedeutet aber bei weitem nicht, dass wir dem Spieler nicht erlauben, auch eigene Entscheidungen zu treffen. **Stranglehold** wird dem Spieler einige Wege bieten, wie er einen Level oder Situationen löst. Wir erschaffen nur die Szenen, der Spieler entscheidet innerhalb dieser, wie er vorgeht."

PC Games: Wenn man nun einen interaktiven Film auf den Bildschirm bringen möchte, wie schafft man es dann, eine gute Story zu bieten, ohne aber damit die spielerische Freiheit aufzugeben?

Offermann: „Natürlich ist die Story sehr wichtig, vor allem wenn man ein Spiel macht wie **Stranglehold**, das sich an einem Film orientiert. In meinen Augen soll dies aber nicht im Wettbewerb zur spielerischen Freiheit stehen. Eine gute Story und ein cooles Drehbuch sind immer willkommen – in jeder Art von Spiel."

PC Games: Wenn wir schon über interaktive Filme sprechen, was hältst du von dem Statement von Peter Jackson, dass Spiele keine Story brauchen?

Offermann: „Ich stimme Herrn Jackson da nicht zu. Eine gute Story und gut gemachte Zwischensequenzen sind meiner Meinung nach immer willkommen."

PC Games: In eurem Spiel gibt es viele Szenen zu sehen, die direkt aus einem John-Woo-Film stammen könnten. Basieren diese auf Skripts oder wie schafft ihr es, dass der Spieler diese meistert, ohne ihn vor all den benötigten Knöpfen überfordern zu sein?

Offermann: „Natürlich gibt es geskriptete Szenen. Man benötigt solche Sequenzen, um die Story voranzutreiben, dem Spieler neue Orte vorzustellen, etc. Im tatsächlichen Gameplay gibt es jedoch kein einziges Skript. Eine wirklich spezielle Sache in unserem Spiel ist, dass der Spieler in der Lage ist, viele beeindruckende Aktionen auszuführen (zum Beispiel Treppengeländer herunterrutschen), dabei aber dank der sehr einfachen Steuerung nicht überfordert wird. Es gibt ein Geländer, das du hochlaufen möchtest? Dann drückst du einen Knopf und dein Charakter läuft hinauf. Es gibt viele Interaktionsmöglichkeiten mit der Umwelt, aber alle sind sehr einfach zu handhaben."

PC Games: Ein weiterer wichtiger Punkt bei Filmen ist immer die Musik. Was glaubst du, wie Spiele verändert werden können, sodass die Musik zum exakt richtigen Zeitpunkt startet?

Offermann: „Ja, damit hast du absolut Recht, ein guter Soundtrack ist essenziell für ein gutes Spiel. In der Vergangenheit gab es einige Spiele, die nur eine mäßige Musikuntermalung boten. Wir würden dies gern ändern. Wir wissen immer, wann Action auf dem Bildschirm ist und wann wir die Musik ändern müssen. Unsere Musik wird geskriptet sein."

PC Games: Zu guter Letzt wäre John Woo selbst in der Lage, eine beeindruckende Szene aus seinen Filmen in eurem Spiel auf den Bildschirm zu zaubern?

Offermann: „Er spielt immer die neuste Version unseres Spiels. Jedes Mal, wenn er dann etwas sagt wie ‚Hm, ich würde gerne dieses oder jenes tun', antworten wir: ‚Kein Problem, dann drücke einfach dies und das und schwinge an dem Kronleuchter da'. Ihr solltet sein Gesicht sehen, wenn er dann sieht, was passiert ... er grinst jedes Mal."

PERFEKT NACHEMPFUNDEN Die Entwickler haben Chow Yun-Fat, der die Hauptrolle in **Hard Boiled** spielt, sehr detailreich in das Spiel integriert. Der Charakter des Spiels sieht dem Schauspieler zum Verwechseln ähnlich, seine Bewegungen wurden per Motion-Capturing aufgezeichnet.

TYPISCH Schießereien mit mehreren Schurken gehören zur Tagesordnung bei **Stranglehold**.

DERB Diese recht harmlose Szene täuscht, den Kampf gegen die Pixel-Gegner inszeniert das Spiel sehr drastisch.

RISKANT Säulen wie diese bieten nur kurzfristig Schutz. Mit der richtigen Wumme zerlegen die Gegner Ihre Deckung, was sehr ungesund für Sie ausgehen kann.



SCHLACHTFELD Auf den teils riesigen Karten kommen Panzerfahrzeuge und Flieger erst so richtig zur Geltung.

KOMBINIERTE TRUPPEN Von einem Schützenpanzer gedeckt, rückt Infanterie in eine verwüstete Stadt ein. Das weckt Erinnerungen an **Battlefield 2.**

FLAKFEUER Gatling-Kanonen sind bereits seit Jahren im Einsatz. Geht es nach der Vision der Kaos Studios, sind Laser-Waffen auch in naher Zukunft noch Science-Fiction.

HINTERHÄLTIG Die Soldatenklasse Scharfschütze wird sicher wieder viele Fans haben. Camper sterben eben nie aus.

AUF DVD
Video

Frontlines

Fuel of War | Zwischen die Fronten von **Battlefield 2142** und **Enemy Territory: Quake Wars** drängt ein neuer Kämpfer, um die Gunst der Fans zu gewinnen.

HIGHTECH-KRIEGER

Hochgerüstete Spezialeinheiten der Western Coalition treffen auf Soldaten der Red Star Alliance. Die Ausrüstung ist zwar modern, trotzdem wirkt sie nicht übertrieben futuristisch.

Der Multiplayer-Shooter **Frontlines: Fuel of War** könnte dafür sorgen, dass die Karten im Genre neu gemischt werden. Sagt Ihnen **Desert Combat** etwas? Genau, das ist DER Mod für **Battlefield 1942** überhaupt! Viele Fans halten **Desert Combat** sogar für besser als **Battlefield 2.** Die begabten Modder waren übrigens direkt an der Entwicklung des zweiten **Battlefield**-Spiels beteiligt, entschieden sich aber anschließend dazu, eigene Wege zu gehen. Das scheint die richtige Wahl gewesen zu sein, denn ihr neues Werk **Frontlines: Fuel of War** macht bereits jetzt einen hervorragenden Eindruck.

In naher Zukunft ...

Frontlines: Fuel of War spielt im Jahre 2024: Der vierte Weltkrieg hat gerade begonnen. Die westlich zivilisierten Staaten haben sich unter dem Banner der Western Coalition vereint und kämpfen mit der Red Star Alliance, bestehend aus Russland, China und anderen asiatischen Nationen, um Rohstoffvorkommen in Turkmenistan – Krieg um Öl eben. Die Hintergrundgeschichte erzählen Kriegsberichterstatter, die die Truppen begleiten. Hat hier jemand **Armed Assault** gesagt? Da **Frontlines: Fuel of War** rund 20 Jahre in der Zukunft spielt, basieren die eingesetzten Waffen auf aktuellen Modellen und Entwürfen, sehen aber recht futuristisch aus. Gigantische Kampfläufer oder Zombiesoldaten befinden sich jedoch nicht in den Arsenalen. Auch die in **Frontlines** enthaltenen Kampfdrohnen (siehe Extrakasten) sind nicht Science-Fiction. Schließlich kommen vergleichbare Mini-Aufklärer bereits heute zum Einsatz. Die **Frontlines**-Roboter können zusätzlich aber auch noch kämpfen. So setzt die Western Coalition einen kleinen Senkrechtstarter ein, der zum einen Gegner auf dem Radar markiert und zum anderen hartnäckig verteidigte Stellungen per Sprengladung aushebt. Insgesamt 60 neuartige Waffensysteme – von der Pistole bis zum Kampfhubschrauber – sind laut Entwickler im Spiel (siehe Extrakasten Seite 40).

Experimentierfreudig

Viele verschiedene Waffen und Vehikel und ein futuristischer Look machen noch lange keinen Multiplayer-Hit. Mit dem Frontlinienprinzip setzt sich das Kaos-Spiel jedoch deutlich von der direkten Konkurrenz ab. Frontlinien-was? Statt wie in der **Battlefield**-Serie oder in **Quake Wars** wahllos eine Karte nach der anderen zu spielen, beteiligen Sie sich im Einzel- und Mehrspielermodus von **Frontlines: Fuel of War** an einem überregionalen Konflikt. Hat eine Seite ein Gefecht gewonnen, verschiebt sich die Front und der virtuelle Krieg geht in einer benachbar-

Fleißige Helfer: Kampfdrohnen

Wenn es mal richtig heiß wird, schicken Sie statt eines Teamkameraden eine Drohne ins Gefecht. Wir stellen Ihnen einige Typen vor.

► Assault
Die Sturmvariante ist mit einem schweren Maschinengewehr bestückt und durch den Kettenantrieb voll geländegängig – Ihr bester Freund in brenzligen Situationen.

▼ Recon
Die Aufklärungsdrohne verschafft Ihnen einen wunderbaren Panoramablick über das Schlachtfeld. Da sie noch etwas Sprengstoff mit sich trägt, lassen sich damit auch hartnäckige Verteidiger hinterrücks ausschalten.

▼ Demolition
Dieses kleine Radfahrzeug ist mit einer Kamera ausgestattet und transportiert eine Sprengladung. Fahren Sie damit unter Panzer und überraschen Sie Ihre Gegner!

Ihr Fuhrpark

Panzer, Helikopter und Jeeps dürfen natürlich nicht fehlen. Hier eine Auswahl.

▼ Truppentransporter
Der mit Gatling Guns bestückte Helikopter erinnert verdächtig stark an den Black Hawk, ein aktuelles US-Modell. Im Video (auf Heft-DVD) hat der neue Transporter bereits einen kleinen Auftritt.

◄ Kampfhubschrauber
Maschinengewehre, Raketen und ein an den MI-28 Havok erinnerndes Design – ob die futuristische Variante noch mehr Spielereien in petto hat, wird sich erst noch zeigen. Steuert sich der neue Kampfheli auch so schwer wie in **Desert Combat**?

▼ Gepanzerter Transporter
Fahrgemeinschaften sind ökonomisch, besonders in einer Zukunft, in der Weltkriege um Öl geführt werden. In diesem Vehikel finden mehrere Personen Platz, eine davon als Bordschütze mit dem Maschinengewehr.

► Flugabwehrpanzer
Ganz ehrlich, dieser Tank sieht nicht nur aus wie eine russische Shilka, er ist auch eine – nur eben das neueste Modell. Da möchte kein Feindpilot vors Rohr fliegen.

Riesige Levels

Dass die Kaos Studios was vom Level-Design verstehen, haben sie bereits mit Desert Combat bewiesen. Frontlines spielt noch eine Liga höher.



Trümmerlandschaft
Großstädte gehören logischerweise zu den ersten Kriegszielen. In einigen Levels kämpfen Sie in **Frontlines: Fuel of War** um mahnende Ruinen.



Industriebetriebe
Kriegswichtige Industrien wie diese Ölraffinerie gehören zu den wichtigsten Zielen überhaupt. Viele der riesigen Gebäude sind komplett begehbar!

ten Karte weiter. Eine Idee, die stark an das PvP-System des Online-Rollenspiels **Warhammer Online** oder den Taktik-Shooter **Parabellum** erinnert. Eroberungen wirken sich aber nicht nur auf die Frontlinie aus, sie beeinflussen auch den Nachschub. Schalten Sie beispielsweise auf einer Karte eine Flugabwehrbatterie aus, dürfen Sie Luftunterstützung anfordern. Nimmt eine Seite eine Ölraffinerie ein, hat sie auf alle im Spiel enthaltenen Waffensysteme Zugriff. Auf jeder Karte gibt es gleich mehrere Einsatzziele. In unserem Video (auf Heft-DVD) sehen Sie, wie ein Depot erobert wird und dadurch Anti-Tank-Waffen das Arsenal des Spielers bereichern.

Sie kämpfen aber nicht nur auf Ölfeldern oder in der Wüstenei. Weitere Schauplätze sind Solaranlagen und natürlich vom Krieg verwüstete Städte. Ein hohes Maß an Abwechslung scheint gesichert, was wahrscheinlich im Einzelspieler- und garantiert im Mehrspielermodus für Langzeitmotivation sorgt. Bis zu 64 Spieler ringen übrigens im Netzwerk und online um Ölvorräte und Macht. Als Sahnehäubchen planen die Kaos Studios einen plattformübergreifenden Internet-Modus. So sollen PC-User auch gegen Xbox-360-Besitzer antreten dürfen – eine kleine Revolution! Technisch sei dies laut Frank DeLise, Geschäftsführer der Kaos Studios, machbar. Ob es aber wirklich dazu kommt? Schließlich dürfte die Kombination aus Maus und Tastatur den Gamepads in Sachen Reaktion und Genauigkeit überlegen sein.

Eine Frage der Klasse

Eines darf natürlich bei einem guten Multiplayer-Shooter nicht fehlen: mehrere Spielerklassen. Sie wählen aus sechs Typen, und zwar aus Sturmsoldaten, MG-Schützen, Scharfschützen, Nahkampfspezialisten, Anti-Tank- und Kommando-Soldaten, und erhalten eine truppenspezifische Ausrüstung. Sechs Klassen? Das sind zwei mehr als in **Battlefield 2142**, **Quake Wars** bietet nur fünf. Allerdings erhalten Sie mit steigender Spielzeit keine neuen Ausrüstungsge-



www.tortugagame.de
15 JAHRE ASCARON
JUBILÄUMSEDITION
Inklusive: Patrizier 2 Gold & Port Royale & Piraten - Herrscher der Karibik
Jetzt kaufen bei
sqoops
www.sqoops.de
Tortuga
Two Treasures
Das Karibikabenteuer beginnt Ende Januar 2007
PC DVD-ROM
Patrizier II
Port Royale
Piraten
Herrscher der Karibik
9,3 von 10
86%
85%
80%
Verraten von deinem Mentor Blackbeard,
gejagt von der englischen Krone, auf der
Suche nach deiner verschollenen Liebe,
beginnt für dich das größte Abenteuer
deines Lebens!
Stell' dich den Gefahren an Land und auf
See. Nur so wird es dir gelingen, "Sangua"
zu finden, dich an Blackbeard zu rächen
und das Rätsel des verfluchten Piraten-
schatzes von Henry Morgan zu lüften.



ATMOSPHÄRISCH Kampfszenen wie diese geben einen guten Vorgeschmack auf das, was den Spieler erwartet: Gefechte mit Hightech-Waffen und Endzeitstimmung.

INTERVIEW MIT DEN KAOS STUDIOS

„Viele Teammitglieder wollten nicht zu EA wechseln."



Dave Votypka ist Design Director bei den Kaos Studios. **Frank DeLise** ist General Manager bei den Kaos Studios. **Joe Halper** ist Senior Producer bei den Kaos Studios.

PC Games: Mit **Battlefield 2142** und **Enemy Territory: Quake Wars** gibt es harte Konkurrenz. Warum sollte **Frontlines: Fuel of War** das Rennen machen?

Votypka: „Wie wir bei den Kaos Studios sagen: Es ist die Rezeptur, die den Kuchen ausmacht. Wir bieten dem Spieler eine intensive, filmreife und storylastige Einzelspielerkampagne, die nicht nur auf Infanteriekampf beschränkt ist. Das Spiel enthält neue Gameplay-Elemente wie ferngesteuerte Drohnen bis hin zu Mehrspieler-Fahrzeugen, taktische Nuklearwaffen, Kampfhubschrauber, eine zerstörbare Umgebung und aktiv verteidigende Gegenmaßnahmen. Und einen brandneuen Spielmodus, der Teamplay, strategisches Denken und Kooperation klar belohnt."

PC Games: Ihr habt **Desert Combat** entwickelt und wart auch am Design von **Battlefield 2** beteiligt. Warum habt Ihr ein eigenes Studio eröffnet, statt für DICE zu arbeiten?

DeLise: „Nun, wir waren für kurze Zeit DICE New York. Kurz danach übernahm EA dann DICE. Ich arbeitete mit DICE wirklich gern zusammen. Aber ich wusste, dass dies bedeutet, dass auch wir zu einem EA-Studio werden. Das hätte zur Folge gehabt, dass ich viele Teammitglieder verlieren würde, die nicht wechseln wollten. Deshalb waren wir besser beraten, etwas Neues zu starten."

PC Games: Habt ihr Spielelemente aus **Desert Combat** oder **Battlefield 2** für **Frontlines** übernommen?

DeLise: „Wir haben auf den Erfahrungen mit **Desert Combat** aufgebaut, zum Beispiel was das Level-Balancing angeht. Für **Frontlines: Fuel of War** mussten wir aber wieder an das Zeichenbrett zurück, um eine komplett neue Erfahrung auf Basis großer Spielfreiheit und moderner Waffen zu kreieren."

PC Games: Wir haben Spielszenen aus einem Level mit einer Ölraffinerie gesehen. Wir konnten kaum erkennen, wer ein Gegner ist und wer nicht.

Halper: „Wir überarbeiten ständig das Head Up Display. Und die Spielszenen, die im Video zu sehen sind, stammen aus einer frühen Alpha-Version. Das HUD und auch der Rest der grafischen Elemente sind heute viel weiter."

PC Games: Viele Waffen und Vehikel sind im Spiel. Wie viele genau?

Halper: „Wir werden über 60 verschiedene Vehikel und Waffen im Spiel haben, inklusive Drohnen, Panzer, Helikopter, Flugzeuge und Waffen von Pistolen über Luftschläge bis hin zu taktischen Nuklearwaffen. Es ist noch zu früh, eine genaue Zahl zu nennen."

PC Games: Können Spieler neue Ausrüstungsgegenstände freischalten wie in **Battlefield 2142**?

Votypka: „Innerhalb der Soldatenklassen wird es Upgrades geben."



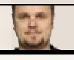
LECKERBISSEN Auch wenn der Farbstil nicht jedermanns Geschmack ist, **Frontlines: Fuel of War** muss sich optisch nicht vor der Konkurrenz verstecken.

genstände, wie es in **Battlefield 2142** der Fall ist. Schade, das Ranking-System des jüngsten DICE-Spiels sorgte besonders bei der PC-Games-Redaktion für lang anhaltenden Spielspaß. Dafür darf der Spieler in **Frontlines** Ausrüstungsgegenstände des Gegners benutzen, wenn er sie irgendwo auf dem Schlachtfeld aufliest.

Technisch top?

Der Unterbau von **Frontlines: Fuel of War** ist absolut auf der Höhe der Zeit: Für die Grafik haben die Entwickler die **Unreal-Engine 3** eingekauft, die alle angesagten 3D-Technologien wie HDR-Rendering, Shading-Techniken, Nebeleffekte und ein komplexes Partikelsystem unterstützt. Selbstverständlich sind mit dieser 3D-Engine auch riesige Außenlevels machbar, wie sie **Frontlines** braucht und bietet. Allerdings scheint die optische Qualität der Levels zu variieren. Die auf der Games Convention gezeigte Karte ließ gestandene Redakteure mit der Zunge schnalzen, das von THQ zugespielte Videomaterial zeigt dagegen eine weitläufige, aber grafisch eher triste Map. Fehlt hier noch etwas Feinschliff oder ist der Level final? Unsere Kollegen von der PC ACTION berichten zudem, dass die Fahrzeugsteuerung aktuell noch sehr schwammig sei. Aber es ist noch nicht aller Tage Abend: Senior Producer Joe Halper beteuert, dass die im Video zu sehene Version noch im Alphastadium ist (siehe Interview). Bis zum Erscheinungstermin im August vergeht noch über ein halbes Jahr. Die Entwickler haben also noch viel Zeit für den letzten Schliff und Optimierung. (oh)

OLIVER HAAKE



Obwohl das neue Videomaterial nicht ganz so gut rüberkommt wie die Live-Präsentation auf der Games Convention, ist **Frontlines: Fuel of War** *ein ganz heißer Titel für mich. Warum? Weil ich auf taktische Gefechte stehe und mich das Frontlinien-Konzept an mein geliebtes* **Planetside** *erinnert.*

Entwickler: Kaos Studios
Anbieter: THQ
Termin: August 2007





ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN

AM 23.2. ERSCHEINT DAS NEUE TRACKMANIA UNITED



ACHTUNG, ES FOLGT WERBESCHNICKSCHNACK:

TMU WIRD MIT MANIACODES, MANIALINKS, MANIAZONES, COPPER-SYSTEM, NEUEN STRECKEN UND NEUEN BLÖCKEN DEIN LEBEN VERÄNDERN – ODER ZUMINDEST DEINE FRISUR*!
ENDLICH SEHEN ALLE, DASS DU DER BESTE BIST. ALSO, DER BESTE FAHRER DEINES KAFFS, DEINES BUNDESLANDES, DEUTSCHLANDS, VIELLEICHT SOGAR DER WELT – ODER NUR DER BESTE FAHRER DES WENDY-FANCLUBS HAMMELBURG.

WICHTIG: DIE ERSTAUFLAGE VON TMU KOMMT MIT EINEM EXKLUSIVEN T-SHIRT – ALS KLEINES DANKESCHÖN AN DIE COMMUNITY ;-)

NADEO



www.trackmaniacs.de

* DEEP SILVER VERLOST EINEN FRISEUR-GUTSCHEIN. BESUCHE HTTP://FORUM.DEEPSILVER.COM/TRACKMANIA – SOFORT!

TEAMWORK Gute Taktik und Koordination der Teammitglieder sind überlebenswichtig in **Ghost Recon Advanced Warfighter 2**. Die Feinde haben nämlich einiges dazugelernt.

MARKIERT Wie im Vorgänger markieren Ihre Team-Kollegen erspähte Gegner mit einer Raute. Dadurch haben Sie auch im heftigsten Kampfgetümmel den Überblick.

GRENZGÄNGER Wie im Vorgänger spielt der Konflikt wieder auf mexikanischem Boden. Dieses Mal haben die Terroristen aber Atombomben in die Finger bekommen. (Bild: Artwork)

Ghost Recon

Advanced Warfighter 2 | In Stockholm entsteht der nächste Teil der Ghost-Recon-Serie. Wir waren vor Ort und haben uns den Taktik-Shooter zeigen lassen.



HIGH-TECH

Die Sondereinheit der Ghosts benutzt modernste Ausrüstung im Kampf. Die sogenannte Digitaltarnung der Elitesoldaten gibt es wirklich. Sie wird von den USA seit 2005 benutzt.

Terroristen in Spielen haben meist nur ein Ziel: Atombomben an sich reißen. Die würden ordentlich was kaputtmachen, was Regierungen den Angstschweiß auf die Stirn treibt. Aber was machen Politiker, wenn sie Angst haben? Sie senden eine Spezialeinheit aus, die den Terroristen ihr Machtspielzeug wieder abnimmt. Genau das passiert auch im neuesten Teil von Tom Clancys **Ghost Recon**-Reihe.

Atomkraft? Nein danke!

Die Ereignisse von **Ghost Recon Advanced Warfighter 2** spielen wenige Tage nach dem Ende des Vorgängers. Schauplatz ist das Grenzgebiet zwischen Mexiko und den USA. Dieses Mal durchstreifen Sie aber auch Wüstengebiete, erobern Haziendas oder schicken die Ghosts durch groß angelegte Bunkeranlagen, anstatt sich – wie bisher – nur durch eine einzige Stadt zu bewegen. Später im Spiel soll sich die Hatz sogar auf das Gebiet der Vereinigten Staaten verlagern. Vor jeder Mission erwartet Sie ein taktischer Bildschirm, in dem Sie Ihr Team zusammenstellen und den Einsatz planen. Dort bestimmen Sie ebenfalls den Einsatz-Startpunkt. „Wir wollten unbedingt mehr Aufklärung ins Spiel bringen", verraten uns die Entwickler. Soll heißen: Sie entscheiden selbst, ob Sie lieber vorsichtig vorgehen und Feindkontakt meiden oder brachial mit durchgedrücktem Finger am Abzug voranpreschen. Dazu wechseln Sie einfach im Spiel zwischen Recon- oder Assault-Modus. Je nach Vorgabe verhält sich Ihr Team anders. Beide Möglichkeiten sollen gleichermaßen zum Ziel führen. Im Spielverlauf schließen sich immer neue Soldaten Ihrer Mannschaft an, darunter zum Beispiel mexikanische Spezialisten oder Soldaten der US Marines. Ins Feld führen Sie aber nur bis zu vier Kämpfer.

Was ist neu?

Die wichtigsten Neuerungen des kommenden Ghost Recon:

Close Quarters Combat
Endlich betreten die Ghosts wieder Gebäude oder ballern sich durch weitläufige Bunkeranlagen.

Body Camera
Die aus dem Vorgänger bekannte Body Cam wurde aufgemotzt. Jetzt geben Sie damit direkte Laufbefehle an Ihre Soldaten.

Assault oder Recon
Taktik wird wieder groß geschrieben. Jede Mission soll sowohl schleichend als auch wild ballernd zu schaffen sein.

(Fast) Freies Speichern
Die lästigen Checkpoints des Vorgängers wurden abgeschafft. Speichern dürfen Sie jetzt, wo Sie wollen, solange Sie sich nicht im Kampf befinden.

Es werde Licht

Um das Geschehen noch realistischer wirken zu lassen, haben sich die Entwickler einige Kniffe einfallen lassen. So gibt es für jede Mission einen Tag-Nacht-Zyklus. Der Vorteil einer stockfinsteren Nacht kann also schnell dahinschmelzen, sollte Ihr Team zu gemächlich vorrücken.

Damit Sie noch mehr Kontrolle über Ihre Mitstreiter bekommen, hat Ubisoft die sogenannte Body Camera des Vorgängers verbessert. Damit schalten Sie nicht nur in die Sicht Ihrer Kameraden, sondern geben auch direkte Laufbefehle. Wo Ihre Männer stehen werden, zeigen weiße Kreise auf dem Boden an. Noch mehr Unterstützung erhalten Sie in Form von Kampfhelikoptern oder Luftschlägen, die ganze Straßenzüge verwüsten. Anführer Mitchell darf inzwischen übrigens auch vom Feind fallengelassene Waffen aufheben, falls der eigene Munitionsstand mal wieder gegen null tendiert.

Schleichen? Schießen!

Einen großen Teil seiner Arbeit hat das Entwickler-Team in den Multiplayer-Part gesteckt. Gefallene Spieler sind nun nicht mehr zur Untätigkeit verdammt. Sie schlüpfen einfach in den Körper eines Mitspielers und helfen, indem Sie erspähte Feinde markieren und sie für das eigene Team sichtbar machen. Spannung verspricht der neue Recon-vs.-Assault-Modus: Hier tritt ein Team auf der Seite der Ghosts gegen eine Übermacht mexikanischer Terroristen an. Die sind schlechter bewaffnet und erscheinen nach ihrem Ableben und kurzer Wartezeit erneut. Die Spezialeinheit dagegen darf nur einmal sterben, verfügt dafür aber über die ganze Schlagkraft moderner Soldaten. Durch geschicktes Markieren entdeckter Gegenspieler soll es dann sogar möglich sein, die Terroristen einfach zu umgehen, um das jeweilige Missionsziel zu erfüllen. Wer hier im Team arbeitet, ist klar im Vorteil. Je länger die Spezialisten durchhalten, desto bessere Waffen und Ausrüstung schalten Sie frei. So gibt es sogar ein Scharfschützengewehr, das durch massive Wände feuern kann.

Ein Koop-Modus wie im Vorgänger ist ebenfalls wieder dabei. Ubisoft hat auf die Fans gehört und eine wichtige Neuerung eingebaut: Stirbt Anführer Mitchell, ist das gemeinsame Abenteuer nun nicht mehr jäh zu Ende. Im Missions-Koop-Modus gehen sogar bis zu zwölf Mitspieler auf die Jagd nach den Terroristen und ihren Atomwaffen. Irgendjemand muss den Fieslingen die Dinger ja schließlich wieder abnehmen. (rh)

ROBERT HORN

Viel Neues hat Ubisoft nicht für den nächsten Teil der Taktik-Shooter-Reihe auf der Kette. Warum auch, steht ***Ghost Recon*** *doch schon seit etlichen Jahren auf soliden taktischen Beinen. Ein paar mehr Innovationen hätte ich mir allerdings gewünscht. Der neue Multiplayer-Modus ist dafür ein guter Anfang.*

Entwickler: Ubisoft
Anbieter: Ubisoft
Termin: März 2007

Vor Ort in Stockholm

Im kalten Stockholm warfen wir einen ersten Blick auf die Arbeiten am kommenden Taktik-Shooter:

Zu Gast im Hause Grin
Einen Vormittag lang durften wir uns in den heiligen Hallen der schwedischen Entwickler umschauen, Fragen stellen und Fotos machen. Rechts im Bild: Firmenchef Bo Andersson. Der erzählte stolz, wie er bei den Motion-Capturing-Verfahren mitgeholfen hat. Wir fragen, was die schwierigste Bewegung gewesen sei. Die ließen wir ihn dann auch vormachen. Das Ergebnis sehen Sie rechts.





ENDLICH Mit dem vierten Teil kehrt **Simon the Sorcerer** zu seinen Wurzeln zurück und präsentiert sich als typisches Point-&-Click-Adventure.

ZYNISCH Keine Fabel oder Gute-Nacht-Geschichte ist vor Simons Humor sicher. Parodien bekannter Märchen und allgegenwärtiger schwarzer Humor zeichnen die Reihe aus.

SELBST SCHULD Der stürmische Simon hat es darauf ankommen lassen und erntet eine satte Ohrfeige – sein Umgang mit Frauen hat noch Entwicklungsspielraum.

Simon the Sorcerer

Chaos ist das halbe Leben | Die Macher von The Fall erben eine der schönsten und kultigsten Adventure-Lizenzen. Und betreten gleichzeitig Neuland.



ALTER FREUND

Viele bekannte Gesichter feiern in Teil 4 ein Comeback. Auch mit dabei: Simons Mentor, der alte Zauberer Calypso – diesmal als demenzkranker Zombie.

Dass die Rechte an **Simon the Sorcerer: Chaos ist das halbe Leben** an einen deutschen Entwickler gingen, verwundert nicht – immerhin erfreuen sich klassische Adventures gerade hierzulande großer Beliebtheit! Nein, viel überraschender ist es, dass nach dem verkorksten dritten Teil **Simon the Sorcerer 3D** (Wertung: 69 in Ausgabe 07/02) überhaupt eine Fortsetzung angeleiert wird. Simon und Mike Woodroffe, geistige Väter der kultigen Adventure-Reihe, hatten nämlich ihrem Baby bereits abgeschworen. Doch nun – nach teils erheblichen Unstimmigkeiten mit dem deutschen Team Silver Style (**The Fall**) – sind beide Woodroffes mit an Bord und greifen den Entwicklern in beratender Funktion unter die Arme.

Zurück zu den Wurzeln

Die ersten beiden **Simon the Sorcerer**-Spiele (erschienen 1993 und 1995) gelten als Klassiker des Genres. Die Point-&-Click-Adventures erzählen die schwarzhumorige Geschichte des Jungen Simon, der per magischem Kleiderschrank in eine Märchenwelt reist, um dort gegen einen bösen Zauberer zu bestehen. Was **Simon** seit jeher ausmacht, will auch der vierte Teil bieten: Typische Point-&-Click-Rätsel, liebevolle Grafik, zynische Dialoge und jede Menge Parodien auf die Märchen- und Fabelwelt. Obwohl Silver Style mit solchen Spielen keinerlei Erfahrung hat, übertrug man ihnen somit eine altehrwürdige Lizenz!

Erste Eindrücke

Vor einigen Monaten lag uns eine frühe Alpha-Version des Spiels vor – und die hinterließ gemischte Gefühle. Kurz vor Redaktionsschluss trudelte dann eine weitere, deutlich bessere Fassung ein. Die detailreich gerenderten Hintergründe sind zwar noch etwas zu starr, doch immerhin gab es schon hübsche Details wie animiertes Wasser zu sehen. Die 3D-Figuren bewegen sich nun auch deutlich glaubhafter in ihrer Umgebung und werfen einen Schatten. Dialoge fallen geschliffener aus als noch in der Version zuvor, sie sind einen Tick frecher geworden. Wer die Vorgänger gespielt hat, der weiß: Exzellente Sprachausgabe ist ein Markenzeichen von **Simon the Sorcerer**. Und genau hier kommt die tolle Nachricht: Erik Borner, der bereits in den Vorgängern der Hauptfigur seine Stimme lieh, ist wieder mit an Bord! So gibt es ein freudiges Wiederhören.

Hoffungsvolle Zukunft

Spielerisch hat sich einiges getan – Hotspots haben Bezeichnungen, der Cursor gibt mit einem Symbol Simons mögliche Aktionen wie Benutzen oder Betrachten vor. Die schrulligen Charaktere – etwa das junge Rotkäppchen als skateboardfahrende und zutiefst unsympathische Giftzicke – ließen uns kräftig schmunzeln. Das fertige Spiel soll auch ein kluges Quest-Buch mit integrierter Rätselhilfe bieten. Das klingt vielversprechend! (fs)

Simon the Sorcerer – der bessere Harry Potter?

Ist die Zeit reif für ein neues Abenteuer des Jung-Zauberers? Hier sind unsere Eindrücke der Vorschau-Version.

Zeitloses, fantasievolles Szenario
Simon hat's noch drauf! Die überzeichnete Zauberwelt ist eine Fundgrube für schrille Charaktere und bizarre Einfälle.

Die volle Breitseite Humor
In Zynismus getauchte Märchen-Parodien und schnippische Dialoge gehören zu Simons beliebtem Aushängeschild.

Liebgewonnene, altehrwürdige Lizenz
Unter Adventure-Fans gelten die Teile 1 und 2 immer noch als Meilensteine des Genres. Zeit für ein Wiedersehen!

Dialog- und Sprachregie
Manche Dialoge sind noch zu lang, doch Simons markige Sprüche klingen schon jetzt so gut wie eh und je.

Noch zu leblose Hintergründe
Für die Umgebung kommen gerenderte Standbilder zum Einsatz. Wir wünschen uns noch mehr Animationen!

Gameplay-Standards im Jahr 2007
Rennen per Doppelklick, schlankes Inventar, Rätselhilfe, ein Maus-Cursor mit Symbolanzeige – **Simon** hat dazugelernt.

FELIX SCHÜTZ

Zuerst war ich skeptisch, ob das vierte Abenteuer um den Zauberbengel sich mit Top-Titeln wie **Ankh** *messen kann. Doch nun, da sich seit der ersten Vorschau-Version eine Menge Dinge verbessert haben, freue ich mich auf den Release des Spiels! Bis dahin drücke ich vor allem den Rätseldesignern die Daumen.*

Entwickler:	Silver Style Entertainment
Anbieter:	RTL Enterprises
Termin:	23. Februar 2007



STILLER WALD Die Umgebungsgrafik ist fein gerendert und farbenfroh. Wir vermissen aber weitere animierte Elemente, wie man sie etwa aus **Geheimakte Tunguska** kennt.



GEFANGEN Während Simons Abwesenheit hat ein finsterer Doppelgänger seinen einst guten Ruf ruiniert. Es kommt, wie es kommen muss: Unser Held landet in einer Zelle.

ACTION In **Two Worlds** wird häufig und gern gekämpft – sei es nun per Schwert, Bogen, Schlagstock oder aber mit einem der zahlreichen, effektvollen Zauber.

TOPMODERN Gestochen scharfe Texturen, enorme Weitsicht, blühende Landschaften – aber kaum Ladezeiten! Die Technik von **Two Worlds** ist beeindruckend.

Two Worlds



Ein Spiel entwickeln, das Oblivion und Gothic 3 übertrifft? Die Earth-2160-Macher haben sich eine Menge vorgenommen – und vieles davon bereits erreicht!

Im umkämpften Rollenspielgenre will Reality Pump (**Earth 2160**) die Fehler der Konkurrenten vermeiden. Eine technisch beeindruckende, noch größere Abenteuerwelt als die von **Oblivion** soll **Two Worlds** bieten, dabei aber stabil bleiben und auch auf schwächeren PCs flüssig laufen. Im Zuge eines Vor-Ort-Besuchs bei Publisher Zuxxez Entertainment in Karlsruhe probierten wir eine kräftig vorangeschrittene Version des Fantasy-Epos aus. Sie lesen hier unsere Eindrücke aus mehr als vier Stunden Spielzeit im Einzelspielermodus.

Einsteigerfreundlich

Der Held – ein Söldner auf der Suche nach seiner verschollenen Schwester – steuert sich angenehm per „WASD" und Maus, nur wenige weitere Tasten sind nötig. Auch Genreeinsteiger können direkt loslegen, denn Inventar und Charakterbildschirm sind klassisch, sauber und übersichtlich aufgebaut. Kluge Details wie ein Statusvergleich aktiver und ausgewählter Rüstungsgegenstände oder eine Übersicht von Angriffskraft, Resistenzen und Verteidigungswert sind den konsoligen Menüs eines **Oblivion** deutlich voraus.

Heldenhaft

Anstelle von Klassen wählen Sie für Ihren Helden Talente. Nach einem Levelaufstieg lernen Sie so etwa das Fechten mit zwei Schwertern, präzises Bogenschießen, Elementar- und Todesmagie. Auch rollenspieltypische, schön umgesetzte Fähigkeiten wie das Brauen von Tränken sind lernbar – und machen Spaß, denn das Verköcheln von Pilzen, Kräutern und Beeren zu neuen Zaubertänken geht leicht von der Hand. Über eine Quest trainieren Sie auch das Reiten – in mehreren Ausbaustufen bis hin zum Kampf aus dem Sattel! Allerdings hat uns hier die Steuerung noch etwas Mühe gemacht. Gut zu wissen, dass daran noch gearbeitet wird. Kämpfe sind einfach, aber spannend: Mehrere Mausklicks lösen toll animierte Komboattacken aus, obendrein kann man seinen Gegnern mit fiesen Tricks wie Staub aufwirbeln kurzzeitig die Sicht nehmen.

Technikwunder

Trotz mancher Kontroverse bezüglich des Grafikstils: In Bewegung wirkt die Optik lebendig, farbenfroh und harmonisch – den Beweis liefert das Video auf unserer Heft-DVD. Bemerkenswert sind die detaillierten, weitläufigen Landschaften, die in Windeseile in den Speicher geladen sind. Auch die Weitsicht übertrifft, nüchtern gesagt, die eines **Oblivion**. Und: In keinem anderen Rollenspiel haben wir bislang schärfere Texturen gesehen! Innenräume oder Dungeons konnten wir noch nicht betreten – kann die Engine auch hier verblüffen?

Kleines Detail für **Gothic 3**-Käufer: Die Entwickler versprechen, das Spiel möglichst bugfrei und keinesfalls unfertig auf den Markt zu bringen! (fs)

FELIX SCHÜTZ

Oft bekomme ich die Frage gestellt: „Hat **Two Worlds** *Chancen,* **Gothic 3** *zu schlagen?" Die Antwort: Ja, es hat. Verstehen Sie mich nicht falsch – das ambitionierte Rollenspiel kann ebenso gut auf hohem Niveau scheitern! Immerhin ist tolle Technik noch kein Erfolgsgarant. Doch wenn ich bereits nach den ersten zehn Spielminuten die Welt erforschen und weitere Skills lernen möchte, hat* **Two Worlds** *etwas richtig gemacht.*

Entwickler: Reality Pump
Anbieter: Zuxxez Entertainment
Termin: 7. März 2007





◀ **BEI DER ARBEIT** In Dörfern und Städten sind bereits einige Nichtspielercharaktere unterwegs und gehen ihrem Tagesgeschäft nach. Die Spielwelt soll im fertigen Produkt vor Leben nur so strotzen!

REITSTUNDE ▶ Pferde sind mit großem Aufwand gestaltet und realistisch animiert. In der aktuellen Version ist ihre Steuerung noch ungenau – die Entwickler feilen dran.

Fünf Dinge, die Sie über Two Worlds wissen sollten!

Im Rahmen unserer Online-Berichterstattung auf www.pcgames.de kamen zahlreiche Leserfragen auf – die wichtigsten Antworten finden Sie hier noch mal zusammengefasst.

Hardware-Anforderungen
CPU und Arbeitsspeicher sind für die Performance weniger wichtig als eine sehr gute Grafikkarte. Bereits mit 2 GHz und 512 MB RAM im Gehäuse können Sie loslegen, außerdem werden Mehrkern-CPUs unterstützt.

Kluges Inventar
Abhängig vom Stärkewert ist Ihr Inventarplatz begrenzt. Klasse: Gegenstände gleicher Qualität lassen sich zu einem hochwertigeren Item kombinieren. So spart man Platz und hat auch für schwächere Fundstücke eine Verwendung.

Umgebung und Abwechslung
Die $35km^2$ große Ober- und die $25km^2$ große Unterwelt (zum Vergleich: die Fläche von **Oblivion** misst ca. 40 km^2) bieten mehrere Hauptstädte sowie Dörfer und Dungeons. Es gibt idyllische Landstriche mit Flüssen und Seen, aber auch frostige Berge und trockene Wüsten.

Kampfsystem
Per Mausklicks und Hotkeys werden klasse animierte Kämpfe ausgetragen, die zwar an **Gothic 3** erinnern, jedoch deutlich schneller und dynamischer ablaufen. Kämpfen aus der Ego-Sicht wie in **Oblivion** ist nicht möglich.

Kopierschutz
Anstelle eines klassischen Kopierschutzes ist wie bei **Earth 2160** eine Aktivierung über Telefon oder Internet nötig.



STIL-FRAGE
Das Gegnerdesign ist nach wie vor ein heiß diskutiertes Thema in unserem Forum. Wie gefällt es Ihnen?

BOUNTY BAY ONLINE Eine Seefahrt, die ist lustig.

AGE OF CONAN Gekämpft wird mit der Maus in Echtzeit.

SPELLBORN Wir tippen 5 Euro auf den Bären!

GODS & HEROES Die Kämpfe sind sorgfältig choreographiert.

HERR DER RINGE Das Tolkien-RPG befindet sich derzeit im Beta-Test.

HELLGATE: LONDON Wer mag, ballert die Zombies aus der Ego-Sicht in die Hölle zurück.

STARGATE WORLDS Handfeste Infos zum Sci-Fi-Rollenspiel fehlen derzeit noch.

Da war doch noch etwas ...

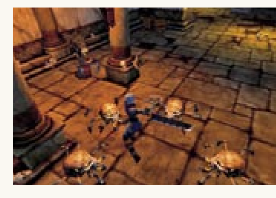
Vier Titel, die entweder zu ungenau umrissen oder (noch!) unbekannt sind, haben wir in diesen Extrakasten gepackt.

Guild Wars Kapitel 4



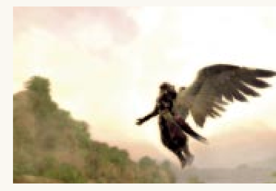
Die ersten drei Teile des gebührenfreien Online-Rollenspiels haben reißenden Absatz gefunden. Bislang steht nicht fest, ob das vierte Kapitel planmäßig im dritten Quartal erscheint. Auch zum Spielinhalt fehlt bislang noch jeglicher Anhaltspunkt.

Dungeon Runners



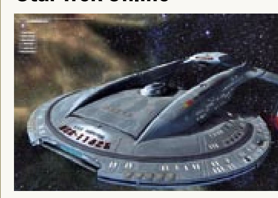
Aus dem Hause NCsoft kommt dieser Hack&Slay-Titel, der vor allem durch die Jagd nach Items motiviert. Das Besondere: Das Spiel ist gratis! Wer zusätzliche Inhalte genießen möchte, muss aber doch etwas zahlen. Deutscher Erscheinungstermin? In diesem Jahr.

Aion: The Tower of Eternity



Ein koreanischer Titel, der dieses Jahr auch auf westlichen Märkten gute Chancen hat. Er setzt auf die **Cry**-Engine und bietet weitläufige, bildschöne Landschaften. Schwindelerregend: Die Spieler lassen sich Flügel wachsen und kämpfen sogar in der Luft!

Star Trek Online



Für Trekkies gibt es dieses Jahr nur ein Online-Rollenspiel: **Star Trek Online** bietet ein offenes Universum, ein umfangreiches Karrieresystem und die Möglichkeit, die Vehikel – Enterprise inklusive – sowohl allein als auch im Team zu steuern.

Online-Rollenspiele 2007

Es gibt ein Leben nach World of Warcraft. Wie das aussehen könnte, verrät unsere Übersicht über die angekündigten Online-Rollenspiele dieses Jahres.

Im aktuellen Jahr laufen die Datenübertragungskabel wieder heiß: Etliche Online-Rollenspiele haben sich angekündigt.

Age of Conan

(2. Quartal 2007)

Darum geht's: Der berühmteste Barbar der Fantasy-Welt bekommt mit **Age of Conan** ein eigenes Spiel. Die Grundstimmung ist entsprechend dunkel, der Gewaltgrad hoch – behaupten die Entwickler. Der Titel vereinte eine storygetriebene Einzelspielerkampagne mit einem Mehrspielermodus, in dem sich Soldaten, Zauberer, Priester und Diebe prügeln.

Könnte was werden, weil: Die Story-Autoren von **Dreamfall** kümmern sich darum, dass die Einzelspieler-Geschichte keine Füße einschlafen lässt. Das macht Hoffnung auf ein emotionales Spielerlebnis. Auch der Kampfmodus verdient Erwähnung: Statt automatischer Gefechte schwingen Sie den Schwertarm in Echtzeit mit der Maus.

Könnte schief gehen, weil: Funcom gelang mit **Anarchy Online**, einem der ersten Science-Fiction-MMORPGs, kein großer Wurf – obwohl das Spiel inzwischen qualitativ gewachsen ist und eine kleine, aber eingeschworene Fangemeinde bei Laune hält. Hoffentlich begeht das Team nicht die alten Fehler.

Bounty Bay Online

(1. Quartal 2007)

Darum geht's: Das allererste „Ahoi!"-Rollenspiel kommt aus Korea. Als Seefahrer, Pirat oder Händler sind Sie in der Zeit des 14. Jahrhunderts unterwegs, um fette Beute zu machen. An einem Hafen angekommen, schaltet das Spiel von der Vogel- in die Verfolgerperspektive. In dieser finden Gefechte gegen verfeindete Nationen statt. Das Ziel eines jeden Gildenkriegs lautet, die gegnerische Festung einzunehmen. Der Entwickler will laut eigener Aussage auf „Blümchen-PvP" verzichten, heißt: Wer stirbt, verliert Gegenstände.

Könnte was werden, weil: Elfen und Zwerge hängen vielen aus dem Hals, **Bounty Bay Online** bewegt sich fernab von solchem Fantasy-Schmonz. Das bringt dem Spiel Abwechslungspluspunkte ein.

Könnte schief gehen, weil: Vielleicht wird **Bounty Bay Online** nur ein weiteres, leicht an den westlichen Markt angepasstes Import-MMORPG aus Fernost. Eines wie **RF Online** oder **Archlord**, die beide zu Recht wenig Aufmerksamkeit kriegen.

Neugierig? Auf unserer Heft-DVD finden Sie den Beta-Client von **Bounty Bay Online**!

The Chronicles of Spellborn

(1. Quartal 2007)

Darum geht's: Blühende Landschaften gibt's weder in der ehemaligen DDR noch in Spellborn, einem zerrütteten Universum, in dem sogenannte Shards durchs All treiben. Diese Planetenfragmente sind die Bühne für ein postapokalyptisches Rollenspiel, dessen Story durch Zeitreisen erzählt wird.

Könnte was werden, weil: Das Drumherum nimmt erfrischenden Abstand vom Gewöhnlichen. Außerdem steckt Cleverness im Kampfsystem: Ähnlich wie in **Guild Wars** legen Sie Fähigkeiten vorher fest, nur dass hier die Reihenfolge auch eine Rolle spielt. Einmal einen Spezialschlag aufgefüllt, macht er Platz für die Aktion, die in der Vorbereitungsphase als Nächste definiert wurde. Das verleiht den Monster- und PvP-Arenakämpfen Taktik.

Könnte schief gehen, weil: Man muss sich Mühe geben, die Grafik gut zu finden – trotz der künstlerisch liebevollen Umgebungsoptik in **Unreal**-Engine-Verpackung. Beim Spiel haben die Entwickler einiges an Ausgefallenheit drin, das Gelegenheitsspieler verschrecken könnte: „Ancestral"-Quests mit Zeitreisen und ein Kampfsysten mit Anleihen an **Magic: The Gathering.**

Gods & Heroes

(1. Quartal 2007)

Darum geht's: Wie **Titan Quest** hat sich auch dieser Titel der Mythologie verschrieben: Hier treten Medusen, Hydras, Zentauren und verwandte Kreaturen auf. **Gods & Heroes** spielt im antiken Rom, vermischt mit Sagengestalten. Zauberei erfolgt durch Sammeln der Gunst von Göttern.

Könnte was werden, weil: Statt einen einzigen Helden gegen eine Überzahl an Monstern in die Schlacht zu klicken, greifen Sie in **Gods & Heroes** zusätzlich auf ein Squad aus Kämpfern und Zauberern zurück. Das ist neu ... und vielleicht gut. Davon abgesehen schauen die Gefechte umwerfend aus: Wenn Schwerter aufeinander prallen, wird man sich der Wuchtigkeit physikalischer Gewalt bewusst.

Könnte schief gehen, weil: Das Squad-System ist genauso innovativ wie risikobehaftet. Immerhin beziehen viele Online-Rollenspiele ihren Reiz daraus, einen hochgezüchteten Charakter in seiner Einmaligkeit zur Schau zu stellen. Die ginge verloren, wenn er 100 Bogenschützen um sich schart, die die Sicht auf ihn verschleiern.

Der Herr der Ringe Online

(2. Quartal 2007)

Darum geht's: Nein, man ist nicht als Gandalf oder Gollum unterwegs. Schließlich haben die ihre eigene Geschichte, fest in Tolkiens Fantasy-Manifest verankert. Aber man darf an ihrem Handeln teilnehmen, indem man in die Welt der Romanvorlage eintaucht: als eine von sieben Klassen gegen die Feinde des Hexenkönigs ins Feld ziehen und Saurons Schweinebande verhauen.

Könnte was werden, weil: Entwickler Turbine weist, so langweilig **Asheron's Call 2** auch war, einen großen Erfahrungsschatz im Bauen von MMORPGs auf. Außerdem darf man den Nerd-Faktor nicht unterschätzen: **Herr der Ringe** ist ein großer Name. Es wäre ganz schön dumm, die

8 Millionen spielen WoW, 3 Millionen Guild Wars – und was macht der Rest?

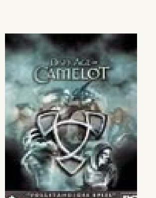
Online-Rollenspiele gehören zu jener Gattung Spiele, die besser werden, je länger sie auf dem Markt sind. Eine kleine Übersicht an lohnenswerter Kost.



City of Heroes/Villains (ca. 150.000 Spieler*)
Das einzige Online-Rollenspiel, in dem Superhelden mit all ihren Klischees auftreten. Im comicresistenten Deutschland war und ist dem Titel nur ein mäßiger Erfolg beschieden, aber an der Qualität kann's nicht liegen: Das Charakter-Design ist fantasievoll, das PvP-System durchdacht. Nur die Missionen ähneln sich sehr.



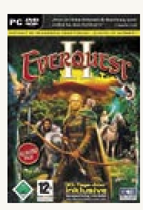
Dungeons & Dragons Online (ca. 90.000 Spieler*)
Als **Dungeons & Dragons Online** vergangenes Jahr erschien, verdiente es Anerkennung. Denn es hielt sich, so gut es ging, ans strenge **D&D**-Regelwerk. Schließlich erkannten die Entwickler jedoch, welche Einschränkungen dieses System mit sich brachte – was nicht passte, wurde passend gemacht. Inzwischen gibt's sogar untypische PvP-Kämpfe.



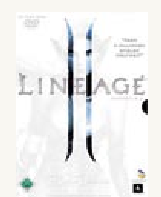
Dark Age of Camelot (ca. 130.000 Spieler*)
In Bestzeiten waren die Server des mittelalterlichen Fantasy-Rollenspiels so überfüllt, dass man in Dungeons kaum einen Platz fand, der nicht schon belegt war. Kein Wunder, Instanzen gab's damals noch nicht. Inzwischen, vier Add-ons später, aber schon, Nummer 5 (**Labyrinth of the Minotaur**) folgt übrigens am 14. Februar.



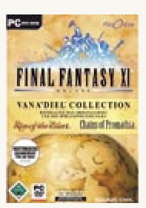
Eve Online (ca. 130.000 Spieler*)
Wenn man sich durch die biedere Benutzeroberfläche dieses Sci-Fi-Rollenspiels geschlagen hat, erwartet einen eine spannende Weltraumsimulation mit Handel, Kampf und Diplomatie. Lobenswert: Regelmäßig basteln die Entwickler an Add-ons und veröffentlichen sie kostenlos. Zuletzt gab es das Zusatzpaket **Revelations** zum Download.



Everquest 2 (ca. 170.000 Spieler*)
In aller Regelmäßigkeit erscheinen hochwertige Add-ons zum Nachfolger des – nach **Ultima Online** – großen Verursachers der Online-RPG-Welle. Den Kultstatus seines Vorgängers vermochte Teil 2 aber nie zu erreichen, was weniger an der Qualität von **Everquest 2** als am reichhaltigen Konkurrenzangebot liegen dürfte.



Lineage 2 (ca. 1.200.000 Spieler*)
Der Vorgänger genießt in Fernost hohes Ansehen. **Lineage 2** hat es nie zum selben Ruhm gebracht, läuft aber trotz oder gerade wegen des simplifizierten Spielablaufs erstaunlich gut: Zuerst wird stur gelevelt, dann folgen große PvP-Kämpfe um feindliche Festungen. Übrigens gibt es kein Spiel, in dem der Levelaufstieg in hohen Stufen länger dauert als hier.



Final Fantasy 11 (ca. 500.000 Spieler*)
Als einziges der hier aufgeführten MMORPGs ist **Final Fantasy 11** ein systemübergreifendes Online-Rollenspiel: Gespielt wird auf der Playstation 2, der Xbox 360 und dem PC. Die meisten Abonnenten stammen aus Japan, was wohl daran liegt, dass die Serie dort geboren wurde. Größtes Spaßhindernis: die umständliche Steuerung.



Star Wars Galaxies (ca. 150.000 Spieler*)
Als der erste Spieler zum Jedi gekürt wurde, war der Rest nicht neidisch, sondern amüsiert: Man lachte den frisch gebackenen Helden aus, weil er sich durch unmenschlich anmutende Quests gequält hatte. Heute, nach einer Rundumkur, ist das Spiel gereift und von vielen Kinderkrankheiten befreit worden. **Quelle: www.mmogchart.com, Stand Juli 06*

Lizenz mit einem dahingeschluderten Spiel zu beschmutzen.

Könnte schief gehen, weil: Tolkiens Kosmos gehört zu den detailliertesten aller erdachten Welten – das zeigt Grenzen auf, über die sich die Entwickler nur mit Tricks hinwegsetzen können. Beispielsweise existieren keine handelsüblichen Magier, weil diese schlicht zu stark wären. Zauberer heißen „Kundige" und haben weitaus weniger drauf als ein Gandalf, der mal eben einen Balrog den Abhang hinunterboxt.

Tabula Rasa

(2007)

Darum geht's: Tabula Rasa, der nächste Streich von Designer-Legende Richard Garriott (**Ultima Online**), wird ein düsterer Science-Fiction-Trip: In einer fernen Zukunft bekriegen sich Menschen und Aliens in gewaltigen Schlachten. Das Spiel könnte man für einen Ego-Shooter halten, denn Steuerung, Perspektive und Tempo sind voll auf Action getrimmt. Unter dem knallbunten Dauergeballer schlägt aber das Herz eines typischen Rollenspiels – mit Charakterentwicklung, Item-Jagd sowie Quests.

Könnte was werden, weil: Ein Online-Action-Spiel mit einem kräftigen Schuss Rollenspiel im Bouquet ist vielleicht das, was die von Orks und Elfen eingelullte Online-Community braucht. Die Steuerung wirkt vertraut und lockt Einsteiger. Mit gigantischen, offenen Schlachtfeldern spricht **Tabula Rasa** gut organisierte Raid-Gruppen an, während knackige Instanzen auch für kurze Ausflüge kleinerer Gruppen taugen.

Könnte schief gehen, weil: Wenn das Rollenspiel im Kugelhagel untergeht und sich **Tabula Rasa** als Action-Titel vergleichen lassen muss, geht es womöglich in Anbetracht der Konkurrenz (**UT 2007**, **Quake Wars**) unter. Da es merklich auf Kämpfe gegen die Feind-KI ausgelegt ist, werden sich PvP-Fans wohl lieber in anderen Spielen austoben.

Stargate Worlds

(Frühestens 2007)

Darum geht's: Auf der Basis des Kinoerfolgs und zweier TV-Serien werkeln die unbekannten Entwickler bei Cheyenne Mountain Entertainment an ihrem ersten Online-Rollenspiel. Man soll sich kreuz und quer durch die reichhaltige Galaxis bewegen und zahlreiche Welten erforschen. Als spielbare Rassen gibt's neben Menschen auch Aliens und die bösartigen Goa'uld. Crafting spielt eine wichtige Rolle und in den teambasierten Gefechten ist neben einem guten Abzugsfinger vor allem Taktik gefragt.

Könnte was werden, weil: Die **Stargate**-Lizenz ist Gold wert: Das Universum ist vollgepackt mit Welten, Technologien und Charakteren, die sich ideal für ein Online-Rollenspiel eignen. Außerdem mit an Bord: die mächtige **Unreal**-Engine 3.

Könnte schief gehen, weil: Ist die Engine auch für Online-Rollenspiele geeignet? Haben die Entwickler genügend Erfahrung mitgebracht? Für uneingeschränkte Vorfreude bleiben derzeit zu viele Fragen offen. Es fehlen konkrete Informationen.

Vanguard: Saga of Heroes

(30. Januar 2007)

Darum geht's: Laut Hersteller verläuft Ihre Heldenkarriere im Fantasieland von **Vanguard** einzigartig. So soll's gehen: Neben reichlich Berufen sowie Klassen- und Rassenkombinationen verfolgen Sie eine von drei grundlegenden Spielweisen: Sie sind entweder Abenteurer, Handwerker oder Diplomat. Bei letztgenannter Variante lösen Sie vorrangig Quests und verbessern Ihren Einfluss in der Gesellschaft. Auch geplant: fliegende Reittiere, Schiffe und das Erbauen von Häusern.

Könnte was werden, weil: **Vanguard** unterstreicht den Begriff „Rollenspiel" und könnte so die Zuflucht all derer werden, die es leid sind, sinnlos Zeit mit dem Farmen von Gold und Items zu verbringen. Zumal das Spiel so programmiert wurde, dass es sich auch in einigen Jahren noch umfangreich ausbauen und erweitern lässt – **Vanguard** ist darauf ausgelegt, mindestens sieben Jahre lang zu laufen.

Könnte schief gehen, weil: Jüngst verkündeten die Entwickler Sigil Games (zuletzt verantwortlich für **Everquest 2**), man würde **Vanguard** nicht bis zum Release vollständig abschließen können – fehlende Elemente werden daher per Patch nachgereicht, die Gameplay-Lücken geschlossen. Das gibt zu denken, immerhin kostet das Spiel wie (fast) alle anderen eine monatliche Gebühr. Interessant klingende Features wie fliegende Reittiere oder die Schiffsfahrt sind erst für Erweiterungen geplant. (Mehr zu **Vanguard** finden Sie auf Seite 58.)

Warhammer Online

(4. Quartal 2007)

Darum geht's: Das Motto der Entwickler: „Der Krieg ist überall." Menschen, Elfen und Zwerge klatschen sich mit Grünhäuten, Dunkelelfen und Chaosdienern um die Wette und Sie sind mittendrin. Haben Sie einmal Partei ergriffen, gilt es, das eigene Reich gegen das der feindlichen Völker zu verteidigen und die gegnerische Hauptstadt einzunehmen. In den Zonen dazwischen finden PvE und PvP in dafür vorgesehenen Bereichen statt, sodass sich jeder aussuchen darf, ob er sich mit den Feinden prügelt oder sein Reich lieber fernab von Spieler-gegen-Spieler-Kämpfen unterstützen will.

Könnte was werden, weil: Die Entwickler Mythic Entertainment (**Dark Age of Camelot**) wissen, was ein gutes Online-Rollenspiel ausmacht. Die Edel-Lizenz **Warhammer** ist nicht nur eine Fundgrube für martialische Fantasy, sondern mag selbst **World of Warcraft**-Spieler verführen.

Könnte schief gehen, weil: Die Grafik wirkt schon jetzt nicht mehr ganz taufrisch und ähnelt stilistisch stark der von **World of Warcraft**. Das Reich-gegen-Reich-Konzept muss daher krachen, sonst bleiben die Fans womöglich im Stall von Bizzard.

Hellgate: London

(3. Quartal 2007)

Darum geht's: Im finsteren London der Zukunft meucheln Sie Tausendschaften von Dämonen nieder und werten Ihren Charakter mit tonnenweise Ausrüstung auf. Gekämpft wird aus der Ego-Perspektive, der Rest orientiert sich an der gängigen **Diablo 2**-Formel. Klar, sind ja auch dieselben Entwickler. Streng genommen ist **Hellgate: London** gar kein „richtiges" Online-Rollenspiel. Neben einer umfangreichen Einzelspielerkampagne bietet der Titel nämlich einen gewaltigen Mehrspielermodus. Der soll so gut werden, dass er sogar monatliche Gebühren rechtfertigt. Auch ein kostenfreier Modus ist geplant – bei dem man allerdings mit weniger Inhalten und Support auskommen muss.

Könnte was werden, weil: Die **Diablo 2**-Macher wissen genau, was ein Action-Rollenspiel braucht: coole Klassen, süchtigmachende Item-Hatz und ein tolles Design. Schon jetzt ein Spiel mit Hit-Garantie!

Könnte schief gehen, weil: Zufallsgenerierte Levels könnten sich als seelenlose Schießbuden entpuppen. Zudem muss der kostenpflichtige Mehrspielermodus schon mit sehr guten Inhalten aufwarten, um Sparfüchse zu überzeugen. (fs/tw)



VANGUARD: SAGA OF HEROES Das ambitionierte Rollenspiel kommt bereits Ende Januar auf den Markt. Leider hat es für manche Spielinhalte nicht mehr gereicht.

TABULA RASA Garriotts Action-Rollenspiel sieht aus wie ein Ego-Shooter.

WARHAMMER ONLINE Die **DAoC**-Macher veredeln ihr Realm-vs.-Realm-Konzept.

MOST WANTED

PRÄSENTIERT VON SPEED LINK

Sie bestimmen, worüber Sie lesen: In Most Wanted wählen PC-Games-Leser die Hits von morgen – und haben die Chance auf Preise im Wert von rund 1.000 Euro!

Monat für Monat stellen wir Ihnen fünf vielversprechende Neuheiten vor – darunter frisch angekündigte Spiele genauso wie Projekte, die bereits länger in der Entwicklung sind, zu denen es jetzt aber neue Erkenntnisse gibt. Oder die wir inzwischen selbst spielen konnten. Den am häufigsten genannten Spielen der Abstimmung widmen wir uns in einer der darauf folgenden Ausgaben in aller Ausführlichkeit, etwa durch Interviews, Studiobesuche, Videoreports, Aktionen auf pcgames.de bis hin zu Titelstorys. Wer mitmacht, bestimmt also aktiv das Programm von PC Games und pcgames.de mit. Darüber hinaus haben Sie die Chance auf attraktive Preise, angefangen bei Vollversionen aktueller PC-Spielehits bis hin zu nicht im Handel erhältlichen Sammlerstücken.

Leser-Hitliste der Ausgabe 03/07

1. Tomb Raider Anniversary
2. Die Siedler 2: DnG
3. Stargate Worlds
4. Silent Hunter 4
5. Bounty Bay Online

Und so stimmen Sie für Ihren Favoriten:

1. Timeshift Seite 55
Ego-Shooter von Vivendi Universal

2. Fußball Manager 07: Verlängerung Seite 56
Fußballmanager von Electronic Arts

3. Dragon Age Seite 57
Rollenspiel von Bioware

4. Vanguard: Saga of Heroes Seite 58
Online-Rollenspiel von Sony Online Entertainment

5. Colin McRae: Dirt Seite 59
Rennspiel von Codemasters

PER E-MAIL: Schicken Sie die Kennziffer Ihres Favoriten einfach an unsere Mail-Adresse mostwanted@pcgames.de. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen!

PER POSTKARTE: Schreiben Sie Ihren Favoriten auf eine Postkarte und schicken Sie diese an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort: Most Wanted, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

PER WEBSEITE: Auf www.pcgames.de finden Sie ein Formular, wo Sie bequem Ihre Stimme abgeben und am Gewinnspiel teilnehmen können.

TEILNAHMEBEDINGUNGEN: Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter von COMPUTEC MEDIA AG, dtp, Electronic Arts, Ubisoft, Vivendi Universal und Zuxxez.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden. Teilnahmeschluss ist Mittwoch, der 14. Februar 2007.

Gewinnspielpreise für über 1.000 Euro:

Als kleinen Dank für Ihre Beteiligung an unserer Most-Wanted-Aktion verlosen wir jeden Monat Vollversionen, Fanartikel und anderes Schönes zu aktuellen Top-Spielen. Wir wünschen allen Teilnehmern viel Glück!


1x Fanpaket HdR: Die Schlacht um Mittelerde 2


3x Fanpaket Splinter Cell (je € 80,-)


2x Fanpaket Two Worlds (je € 140,-)

5x Runaway 2 (je € 50,-)

2x Eragon-Fanpaket (je € 130,-)

1.



TROSTLOS In einer düsteren Zukunft regiert ein totalitäres Regime. Da Sie aber die Zeit im Griff haben, ist die Befreiung in Sicht.

Timeshift

Als Herr über die Zeit reisen Sie in Vivendis kommendem Shooter in die Vergangenheit – und verändern die Zukunft.

Dass Zeitreisen selten gut gehen, wissen wir schon seit H. G. Wells' berühmtem Roman **Die Zeitmaschine**. Auch Chrononaut Michael Swift muss diese Erfahrung machen, als er nach einem Trip in die Vergangenheit feststellt, dass seine Welt plötzlich von einem finsteren Regime beherrscht wird. Da hilft nur eins: Waffen auspacken und die Sache wieder in Ordnung bringen.

Zeit ist relativ

Neben jeder Menge futuristischer Schießprügel ist Ihre wichtigste Waffe im Kampf gegen das Regime Ihr Quanten-Anzug. Damit manipulieren Sie die Zeit in drei verschiedenen Varianten. Zum einen verlangsamen Sie per Knopfdruck einfach das Geschehen um sich herum. Damit weichen Sie elegant Kugeln aus oder nutzen den Vorteil, um ganze Gegnerscharen aufs Korn zu nehmen. Wem selbst das noch zu schnell geht, der hält die Zeit einfach komplett an. Das ist besonders nützlich, um etwa unbeschadet durch Feuerwände oder elektrische Felder zu gelangen. An besonders kniffligen Stellen drehen Sie die Zeit sogar zurück, ähnlich wie in der **Prince of Persia**-Reihe. Dabei bewegen Sie sich selbst aber weiter vorwärts. Klingt verwirrend, macht aber jede Menge Spaß. Die Entwickler haben immer wieder Stellen eingebaut, an denen der Einsatz der Zeitschraubereien zwingend notwendig ist. Zum Beispiel wenn Sie gleichzeitig mehrere Schalter drücken müssen oder einem heranbrausenden Zug ausweichen.

Zu ersten Testexperimenten mit der Zeit lädt eine Demo ein, die es schon seit geraumer Weile im Internet gibt. Das fertige Spiel erwarten wir noch dieses Jahr. Zeit wird's! (rh)

Entwickler: Saber Interactive
Anbieter: Vivendi
Termin: 3. Quartal 2007

... im Vergleich mit

F.E.A.R.

- **ZEITLUPE** Kein Spiel setzt eine Zeitlupe so spektakulär in Szene wie **F.E.A.R.**. **Timeshift** bindet seine drei Möglichkeiten der Zeitmanipulation aber weitaus geschickter ins Spielgeschehen ein.
- **SZENARIO** Düstere Zukunft und ein fieser Diktator erwarten Sie in **Timeshift**, düstere Gegenwart und ein fieses Mädchen in **F.E.A.R.**.
- **GRAFIK** Zeitgemäß ist die Grafik von **Timeshift** leider nicht, dafür passt sie zur Atmosphäre. Das deutlich ältere **F.E.A.R.** sieht immer noch ein wenig besser aus.
- **WAFFEN** Ego-Shooter-typisch erfüllen beide Spiele die Erwartungen der Genre-Fans. **Timeshift** bietet sogar Armbrüste, Fahrzeuge und jede Menge futuristische Ballermänner.
- **ATMOSPHÄRE** In **F.E.A.R.** gruseln Sie sich an jeder Wegbiegung, kaum ein Spiel schafft eine solch gelungene Horror-Atmosphäre. **Timeshift** kommt deutlich steriler daher, schafft aber dennoch das glaubwürdige Bild einer finsteren Zukunft voller Bösewichter.

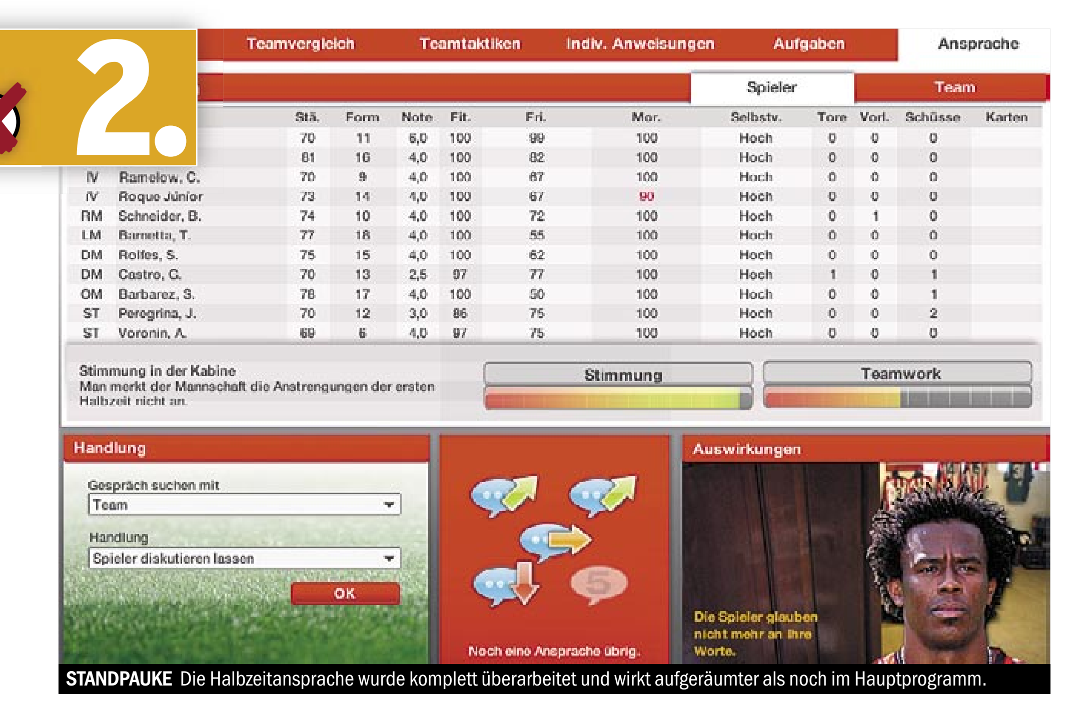


FINSTER Die klischeehaften Bösewichter könnten aus einem B-Movie stammen.



STRASSENFEGER Im Spiel sind Sie sogar auf flotten Motorrädern unterwegs.

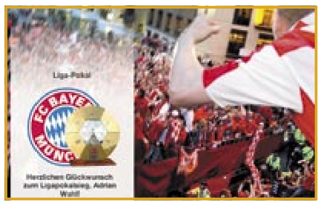
2.



STANDPAUKE Die Halbzeitansprache wurde komplett überarbeitet und wirkt aufgeräumter als noch im Hauptprogramm.



HÖHEN UND TIEFEN Junge Spieler sind leicht zu motivieren, alte Hasen schwer.



SIEGPRÄMIE Beim Gewinn eines Wettbewerbes gibt es wieder diverse Bilder.

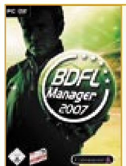
Fußball Manager 07

Verlängerung | Das erste Add-on in der Geschichte der Manager-Serie kommt schon im Februar auf den Markt.

Wer nicht genug vom Leben als Trainer und Manager bekommt, freut sich schon jetzt auf die **Verlängerung** – die Erweiterung zum **Fußball Manager 07**. Mit einem speziellen Konvertierungstool will Entwickler Bright Future die aus **FIFA 07** bekannten, aufwendig gestalteten Stadien in den Manager einbauen, darunter beispielsweise München, Schalke oder Istanbul. Hinzu kommt ein neuer Halbzeit-Bildschirm mit Vorträgen von Kapitän, Trainer und sogar des Präsidenten. Die wohl größte und am meisten herbeigesehnte Neuerung ist die Optimierung der Spielgeschwindigkeit. Da neben Ihrem eigenen Verein und der dazugehörigen Liga auch alle anderen Ligen, Ergebnisse und Vereine berechnet werden, brauchte es im Hauptprogramm lange Ladezeiten. Durch optimiertes Gameplay versprechen die Entwickler jetzt – je nach Rechnerkonfiguration – einen Geschwindigkeitszuwachs von 10 bis 75 Prozent. Auch für neue Geldquellen wird in **Verlängerung** gesorgt. Neben dem gesamten Stadion verkaufen Sie nun einzelne Tribünen an interessierte Sponsoren. Fans von Statistiken kommen freilich wieder auf ihre Kosten. Insgesamt wird die Statistikflut auf ganze 90 Tabellen angehoben, diese exportieren Sie auf Wunsch sogar in Microsofts Excel-Listen. In den Statistiken finden Sie unter anderem die Prämienzahlungen, anhand derer Sie zum Beispiel ablesen, wie viel Sie ein Sieg kostet. Der oft kritisierte „trockene Look" des Spiels soll durch amüsante Bilder aufgelockert werden. Fraglich bleibt am Ende nur, ob man die ganzen Features nicht auch in einem kostenlosen Patch unterbringen könnte. (st)

Entwickler: Bright Future
Anbieter: Electronic Arts
Termin: 23. Februar 2007

... im Vergleich mit



BDFL Manager 2007

- **GRAFIK** Entwickler Bright Future greift auf eine – bereits angestaubte – **FIFA**-Engine zurück. Der **BDFL Manager** sieht noch schlechter aus.
- **TRANSFERMARKT** Im Gegensatz zum **Fußball Manager** bekommen Sie bei Codemasters **BDFL Manager** Top-Spieler zum Spottpreis. EAs Spiel überzeugt mit mehr Realismus.
- **TEXTMODUS** Wenn auch nicht ausgereift, ist der Textmodus aus EAs Version besser als beim **BDFL Manager**. Direkte Eingriffe ins laufende Spiel sind nur im 3D-Modus möglich.
- **BENUTZERFÜHRUNG** Trockene Tabellen und Menüs schrecken ab. **Verlängerung** glänzt mit farbiger, übersichtlicher Benutzerführung, aus dem Hauptprogramm.
- **UMFANG** Codemasters sicherte sich die Lizenzen für die erste und zweite Bundesliga. **Fußball Manager 07: Verlängerung** kontert mit umfassenden Lizenzrechten und internationalen Ligen.

INTERVIEW MIT GERALD KÖHLER

„Die Probleme wurden selbstverständlich beseitigt!"

GERALD KÖHLER ist Mit-Inhaber von Bright Future.

PC Games: Es gibt noch 20 geheime Features. Kannst Du welche preisgeben?
Köhler: „Da wären verschiedene Platzzustände, zum Beispiel nach Regen, auf Schnee. Neu sind auch eine weltweite Torjäger- und eine europäische Zuschauerrangliste. Und die Co-Trainer sind schlauer, beraten den Manager bei Trainingszielen und alternativen Positionen für die Spieler."
PC Games: Der Grafikmodus ist das schwächste Glied der Präsentation. Warum nutzt ihr nicht die aktuelle **FIFA**-Engine?
Köhler: „Grafisch ist die Engine sicher nicht mehr aktuell, aber spielerisch auf jeden Fall. Wir haben über zwei Jahre daran gebastelt, die Grafik speziell für den Manager weiterzuentwickeln. Das wirft man ungern für eine bessere Präsentation weg. Aber bald kommt der Sprung auf eine brandneue Engine."
PC Games: Der Textmodus wies im Hauptprogramm einige Fehler auf. Wird er in **Verlängerung** verbessert?
Köhler: „Wir haben den PC-Games-Test damals gründlich gelesen. Die Probleme im Textmodus von **Verlängerung** wurden selbstverständlich beseitigt."



STRAHLEGOLEM Golems spielen in der Geschichte von **Dragon Age** eine Rolle. Einer schließt sich sogar Ihrer Party an – wenn Sie wollen.



ZWEIKAMPF Bei den Kämpfen können Sie frei zoomen. Auf diese Weise lässt sich die Action aus der Nähe genießen.



ZEITGEMÄSS Die alte Aurora-Engine wurde endgültig begraben. Bei der Grafik kommt eine neue Technik namens Eclipse zum Einsatz.

3.

Dragon Age

Rollenspiel-Entwickler neigen zum Größenwahn. Bei Bioware (Baldur's Gate 2) ist er berechtigt.

Aus **Baldur's Gate 3** wurde nichts. Von **Fallout 3** weiß man nichts. **Neverwinter Nights 2**, **Gothic 3** und **The Elder Scrolls: Oblivion** sind schon draußen. Das nächste große Story-Rollenspiel heißt also: **Dragon Age**. Zum ersten Mal traut sich Bioware den Verzicht auf Lizenzen wie **Star Wars** und **Dungeons & Dragons** zu. Hier soll ein eigenes Fantasy-Universum entstehen, ausstaffiert mit Details, wie sie Tolkien literarisch zelebriert. Zwerge, Elfen, Drachen und klassische Magie inklusive.

Bewährtes verbessert

Die Abenteuer finden im Land Ferelden statt. Welche man erlebt, hängt von der Wahl des Charakters ab. Ein verbitterter Barbar wandert als Letzter seiner Art durchs Land. Ein Zwergenprinz findet sich im Exil wieder, betrogen vom machthungrigen Bruder. Noch steht nicht fest, wie viele dieser Geschichten es geben wird. Aber wer das mordsmäßig umfangreiche **Baldur's Gate 2** gespielt hat, kriegt eine Ahnung.

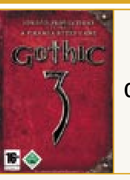
Die Tradition schreibt vor, dass Sie nicht alleine unterwegs sind: Im Verlauf kann sich eine noch ungenannte Anzahl an Figuren Ihrer Party anschließen, wobei die Größe maximal vier Köpfe betragen darf. Hinter jedem Mitstreiter soll ein Lebenslauf von ungewöhnlicher Detailtreue stehen. Offenbar hält Bioware am Brauch fest, Persönlichkeiten statt gesichtsloser Helden einzuführen.

Das Kampfsystem bleibt weiterhin eine Mischung aus Echtzeit und Rundenbasis. Die Leertaste pausiert das Geschehen, Befehle erteilen Sie in Ruhe, Auch mehrere hintereinander, etwa: Zauber sprechen, Trank schlürfen, in Abwehrpose gehen. Was man bislang grafisch von **Dragon Age** gesehen hat, raubt den Atem: Krieger prügeln einander in prächtigen Animationen, es wird geschlagen, geduckt, ausgewichen, dass einem Schwindel überkommt.

Von der alten Aurora-Engine (**Baldur's Gate 2**, **Neverwinter Nights 2**) scheint kein Bit übrig geblieben, das neue Technik-Baby nennt sich Eclipse. Und nein, zu den Hardware-Anforderungen haben sich die Entwickler noch nicht geäußert; aber das macht wenig, weil bis zur Veröffentlichung noch viel Zeit verstreicht. Angedacht ist Ende 2007, doch in Rollenspielen von diesem Kaliber steckt der Verspätungsteufel, das wissen wir alle. (tw)

Entwickler:	Bioware
Anbieter:	Noch nicht bekannt
Termin:	Ende 2007

... im Vergleich mit



Gothic 3

- **ANSICHT** Im Erforschen-Modus schauen Sie dem Helden wie in **Gothic 3** über die Schulter. Bei den Kämpfen kommt eine freie Kameraperspektive zum Einsatz. Diese soll aber nicht in Dreh- und Zoom-Orgien ausarten.
- **PARTY** In **Dragon Age** steuern Sie ein maximal vierköpfiges Team. Wer nicht mehr in die Party passt, wird in der Kneipe geparkt. In **Gothic 3** sind Sie Einzelgänger.
- **BUGS** Rollenspiele sind aufgrund ihrer Komplexität besonders buganfällig – **Gothic 3** ist der beste Beweis dafür. Doch bislang hat sich Bioware in dieser Kategorie wacker geschlagen: Wir haben keine Bedenken.
- **CHARAKTERE** Die Figuren aus **Gothic 3** haben Charakter. **Dragon Age** scheint noch einen draufzusetzen: Bioware hat allein sechs Story-Autoren angeheuert.
- **GRUNDTON** In **Gothic 3** herrschen raue Sitten. Auch **Dragon Age** stimmt eine düstere Melodie an, vergleichbar mit der finsteren Atmosphäre, die **Planescape Torment** seinerzeit beschwörte.

4.

FREIE WAHL Der Rollenspielanteil von Vanguard ist hoch. Für zwei der drei Spielweisen ist es nur selten nötig, überhaupt zum Schwert zu greifen.

OFFEN Die riesigen Dungeons sind nicht instanziert und fassen mehrere Raid-Gruppen. Hoffentlich gelingt Sigil das Balancing!

Vanguard

Saga of Heroes | Für ihr neuestes Werk versprechen die Schöpfer von Everquest etwas Aufregendes: Einzigartigkeit.

Sigil Games steckt die Ziele für sein neues Online-Rollenspiel verdammt hoch: Die Abenteuerkarriere in **Vanguard: Saga of Heroes** soll einzigartig verlaufen, und das von Beginn an. So erstellen Sie Ihren Avatar aus 19 Rassen, 15 Klassen und zahlreichen optischen Merkmalen.

Ihre Spielweise kann drei grundverschiedenen Richtungen folgen: den Wegen der Abenteurer, der Handwerker (Crafter) oder der Diplomaten. Erstere setzen sich vor allem gegen Feinde zur Wehr, erfüllen Quests und betreiben Schatzsuche. Handwerker hingegen spezialisieren sich auf das Fertigen von Gegenständen – und zwar solche, die man auch wirklich gebrauchen kann. Gelernt wird über Quests und nicht – wie bei **World of Warcraft** – über geistlose Fließbandarbeit. Als Diplomat halten Sie sich vor allem in Städten auf, wo Sie Ihr Geschick einsetzen, um sich eine gute Stellung in der Gesellschaft aufzubauen und besondere Dienstleistungen zu sichern.

Interessant wird es, wenn diese drei Spielweisen aufeinander prallen. Wer etwa eine Insel bereisen möchte, braucht dazu ein Schiff. Das kann jedoch nur ein erfahrener Handwerker errichten. Und die kostbaren Pläne für elfisches Segeltuch und zwergische Metallbeschläge ergattert nur ein gewiefter Diplomat.

Das Kampfsystem überrascht: Im richtigen Moment verwendete Kombo- und Konterattacken erfordern taktisches Geschick, außerdem spielt Motivation eine Rolle. Je nach Rasse und Klasse verbessern Spieler in Abhängigkeit zueinander ihre Statuswerte. Im Kampf hat man sowohl ein offensives als auch defensives Ziel – ideal für Klassen mit Heil- und Unterstützungsfähigkeiten! (fs)

Entwickler: Sigil Games Online
Anbieter: Sony Online Entertainment
Termin: 30. Januar 2007

... im Vergleich mit

World of Warcraft

- **STIL** Blizzards Edel-MMO ist technisch zwar veraltet, doch der Comic-Look besitzt Charme. **Vanguard** ist technisch reifer, aber der Grafikstil mit seinen teils übertrieben zerklüfteten Texturen erinnert etwas an **Everquest 2**.
- **REITTIERE** In **Vanguard** geben Sie Gas: Auf Pferden und Kamelen, in luftiger Höhe mit Drachen und Greifen oder sogar per Schiff auf See. Jeder sichtbare Fleck der riesigen Welt soll erforschbar sein.
- **INSTANZEN WoW**-Spieler wird es gruseln: Dungeons in **Vanguard** sind frei begehbar und nicht instanziert, dafür mehrstöckig und groß genug für mehrere Raid-Gruppen. Ob das funktioniert?
- **ROLLENSPIEL Vanguard** bietet drei verschiedene Spielweisen, die teils auch ohne Kämpfe auskommen. Außerdem baut man Häuser und hat zahllose Kombinationsmöglichkeiten bei der Charaktererstellung, wird aber dennoch sanft in die Mechanik eingeführt. Das oberflächlichere **WoW** kann da nicht mithalten.



VIELFALT Diese kleine Auswahl an Elben zeigt: Kein Held gleicht dem anderen.



ERWACHSEN Das Szenario ist – anders als in WoW – frei von Comic-Einflüssen.

5.

DETAILVERLIEBT Wie in den Vorgängern strotzen die Fahrzeugmodelle vor Details, dank neuer Grafik-Engine sehen sie nun sehr realistisch aus.

HEISSE RENNEN Erstmals in der Geschichte der **Colin McRae**-Reihe treten Sie gegen andere Fahrer an, die gleichzeitig auf der Strecke sind.

TRADITIONELL Der bekannte und beliebte Rallye-Modus bleibt natürlich Bestandteil des Spiels, tritt aber ein wenig in den Hintergrund.

Colin McRae: Dirt

Quietschende Reifen, enge Kurven, staubige Pisten – dieses Jahr kehrt die Rallye-Referenz in neuem Gewand zurück.

Bislang war die **Colin McRae**-Reihe vor allem für kompromisslose Rallye-Action bekannt. Das ändert sich in diesem Jahr, denn mit **Colin McRae: Dirt** beschreibt Codemasters teilweise neue Wege.

Generalüberholung

Eines vorweg: Rallye-Puristen, die am liebsten alleine gegen die Zeit fahren, kommen auch im sechsten Teil der Reihe auf ihre Kosten. Der aus den Vorgängern bekannte Championship-Modus ist wieder mit von der Partie.

Codemasters erweitert das Rennangebot jedoch so, dass Sie erstmals auch gegen andere Fahrer auf der Strecke antreten. In der Solo-Kampagne schalten Sie durch mehrere gewonnene Rennen jeweils die nächsthöhere Stufe frei und rasen nach und nach an die Spitze. Doch dies stellt nicht die einzige Änderung dar. Neben den üblichen Rallye-Boliden kommen nun sämtliche Vehikel von Trucks bis hin zu Buggys auf die Pisten, die offroad zu gebrauchen sind. Das Spiel bietet eine sehr große Auswahl an Flitzern, was für lang anhaltenden Rennspaß sorgt.

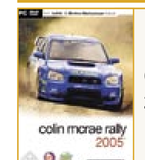
Demgemäß umfangreich gestaltet sich auch das Streckenangebot. So versprechen die Entwickler unter anderem Wettbewerbe wie den berüchtigten Pikes Peak International. Die knapp 12,4 Meilen lange Strecke mit ihren 150 Kurven in den Rocky Mountains verlangt den antretenden Fahrern einiges ab. Andere bekannte Wettkämpfe wie Paris-Dakar stehen ebenso auf dem Rennprogramm.

Nicht nur am Umfang haben die Entwickler geschraubt, auch unter der Haube warten viele Neuerungen. Die Neon-Engine sorgt dank korrekter Physik für ein realistisches Fahrgefühl. Unebenheiten auf der Strecke oder Änderungen der Fahrbahnbeschaffenheit führen auf authentische Weise zu Fahrfehlern. Die neue Schadens-Engine sorgt dabei für spektakuläre Unfälle. Die Zeiten, in denen die Streckenumgebung starr als Dekoration diente, sind vorbei. In **Colin McRae: Dirt** kippen Banden um, splittern Bäume oder zerbersten sogar Mauern – je nachdem wie hoch Ihre Aufprallgeschwindigkeit ist.

Ein umfangreicher Mehrspielermodus komplettiert das Rennpaket. Er bietet verschiedene Online-Modi und lässt Sie gegen Raser aus aller Welt antreten. (web)

Entwickler: Codemasters Studios
Anbieter: Codemasters
Termin: Sommer 2007

... im Vergleich mit



Colin McRae Rally 2005

- **FAHRZEUGE** Der Umfang an Fahrzeugen von **Colin McRae: Dirt** ist noch nicht bekannt, nur dass neben den Rallye-Schlitten nun auch andere Offroad-Boliden dabei sind. Der Vorgänger bietet 34 authentische Flitzer.
- **SPIELMODI** **Colin McRae Rally 2005** umfasst einen Karrieremodus mit 23 Rallyes und etwa 300 Wertungsprüfungen. **Colin McRae: Dirt** wird einen Karrieremodus enthalten, dazu kommen Bergrennen, Rally Raid, der Championship-Modus und Rally Cross.
- **REALISMUS** In Sachen Realismus übertrifft der sechste Teil der Serie dank neuer Physik-Engine und eines besseren Schadensmodells alle anderen.
- **STRECKENUMFANG** Mit 80 Strecken legt der Vorgänger die Messlatte sehr hoch. Wie viele Strecken es im neuen Teil sind, ist noch nicht bekannt.
- **GRAFIK** Dank Next-Gen-Grafik sieht **Colin McRae: Dirt** sehr vielversprechend aus. Diesbezüglich kann **Colin McRae Rally 2005** nicht mithalten.



Lust auf Spielchen?**

Hammer-Spiele für null Komma nix

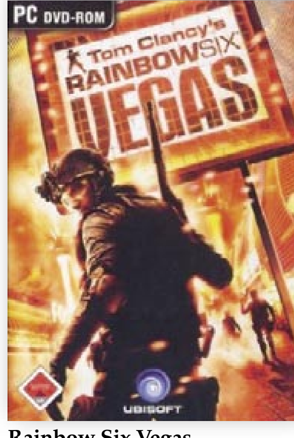
**** Wer jetzt für PC GAMES einen neuen Abonnenten wirbt, kann als kostenloses Dankeschön eine von vielen Top-Prämien abgreifen!**



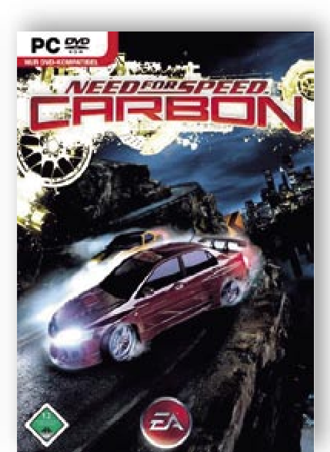
Command & Conquer 3: Tiberium Wars
Befehligen und Erobern. Im neuen Teil der beliebten Echtzeit-Strategie-Serie **Command & Conquer** erwartet Sie Altbekanntes, aber auch eine Menge Neues. Mit atemberaubender Grafik und tollen Licht- und Shader-Effekten, einer von bekannten Hollywood-Schauspielern erzählten epischen Story und der bekannt rasanten Spielweise wird **C&C 3** den neuen Standard der Einzelspieler-Echtzeitstrategie-Erfahrung-Erfahrung setzen.
Erscheint: März 2007 **Prämiennummer: 003161**



World of Warcraft: The Burning Crusade
The Burning Crusade ist die Erweiterung von Blizzards preisgekröntem Online-Rollenspiel **World of Warcraft**. Dieses Add-on sprengt auf ungeahnte Weise die Grenzen von **World of Warcraft** und erweitert das Spiel um zwei völlig neue spielbare Völker, eines davon die magischen Blutelfen, neue Schlachtfelder und Berufe. Dabei werden neue Startgebiete in und jenseits von Quel'Thalas sowie ein komplett neuer Kontinent für die Spieler zugänglich gemacht: die Scherbenwelt fernab des Dunklen Portals.
Prämiennummer: 003076

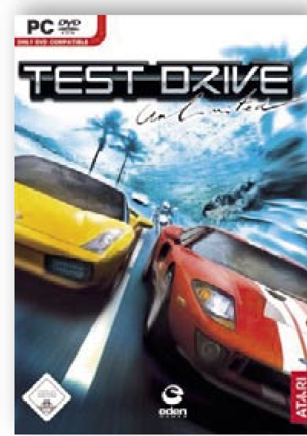


Rainbow Six Vegas
Grandioser Taktik-Shooter mit tollen Features!
***Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig**
Prämiennummer: 003163



Need for Speed Carbon
Adrenalinfördernd und rasant! Heiße Online-Rennen und eine atemberaubende Grafik machen **NfS Carbon** zum ultimativen Next-Generation-Rennspiel.
Prämiennummer: 003092

S.T.A.L.K.E.R.
Realistischer Endzeit-Shooter! Neben actionreichen Gefechten gilt es, begehrte Artefakte zu finden und Handel zu treiben.
Erscheint: März 2007
Prämiennummer: 002633



Test Drive Unlimited
Test Drive Unlimited ist das ultimative automobile Spielerlebnis, mit dem Sie auf über 1500 km offline und online packende Rennen fahren.
Prämiennummer: 003165



Razer Death Adder
Ein Infrarotsensor mit 1.800 dpi sorgt für messerscharfe Präzision und blitzschnelle Reaktion. Die Maus ist ergonomisch für Rechtshänder geformt.
Prämiennummer: 003164

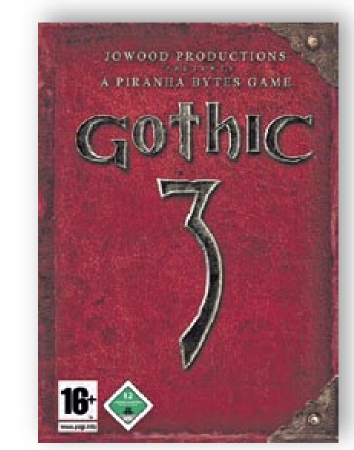
?

Einkaufsgutschein www.playcom.de playcom gutschein
von: PC Games Wert: 50,- €
gültig für alle Artikel auf www.playcom.de

50-Euro-Einkaufsgutschein von Playcom
Sie können sich nicht entscheiden, welches Spiel der Prämien-Auswahl Sie möchten? Dann wählen Sie doch den 50-Euro-Playcom-Gutschein.
Prämiennummer: 002918



Gothic-3-Figur
Pflicht für wahre **Gothic**-Fans! Diese wunderschön gearbeitete, handbemalte Sammlerfigur ist ca. 40 cm groß und streng limitiert!
Prämiennummer: 003079



Gothic 3
Im stimmungsvollen Rollenspiel-Hit erkunden Sie die Eisgipfel von Nordmar, die Wüste Varant oder das umkämpfte Myrtana. Absolut sagenhaft!
Prämiennummer: 003028

Noch mehr Angebote für PC Games auf:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: +43 (0) 6246 8825277

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Extended-Abo** mit DVD.
(€ 67,60/12 Ausg. (= € 5.63/Ausg.); Ausland € 79,60/12 Ausg.; Österreich € 74,80/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:
(*Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:
Prämie
*Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

PG PR 41

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland sechs bis acht Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games.
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Datum Unterschrift des neuen Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)


MAELSTROM™
THE BATTLE FOR EARTH BEGINS
©2007 The Codemasters Software Company Limited („Codemasters"). „Codemasters" is a registered trademark owned by Codemasters. All Rights Reserved

MAELSTROM™
THE BATTLE FOR EARTH BEGINS

[www.maelstrom.com]

DER MAELSTROM

2015: Der Asteroid Obsidian stürzt in den Nordpazifik und löst einen dramatischen Klimaumsturz aus. In den folgenden zehn Jahren tilgen Flutwellen und Stürme komplette Großstädte vom Globus, die Landfläche und somit die zugänglichen Rohstoffe schrumpfen bedenklich. Die verzweifelten Regierungen spielen mittels Verträgen Konzernen immer mehr Macht in die Hände. Fünfzehn Jahre später artet der Ressourcenkampf in handfeste Kriege aus, die schließlich in den Vierzigerjahren in einer Nuklearkatastrophe gipfeln.

Dieses Chaos erhält den Namen Maelstrom: Ein Strom, der so schrecklich ist, dass er die Welt in Stücke reißen kann. Jetzt, im Jahr 2050, besinnen sich die Menschen auf alte Strukturen, doch der ehemalige Kosmitron-Konzern ist nicht bereit, seine Macht aufzugeben. Zudem wittern die außerirdischen Hai-Genti ihre Chance, die Erde als neue Heimat zu okkupieren.



DIE AUFRECHTEN

Lange Zeit hält allein ein aus ehemaligen Soldaten, Kriminellen und Flüchtlingen zusammengewürfelter Haufen den Kosmitron-Konzern davon ab, endgültig die Weltherrschaft zu übernehmen. Strittig ist, ob die Organisation der Aufrechten schon immer ein geheimer Plan des Anführers Buchanan war oder erst angesichts des Kollapses entstand. Doch wie lange halten die Männer stand? Mit ihrer maroden Ausrüstung leben sie in permanenter Angst vor dem nächsten Angriff der Kosmitron.



Auch nachts müssen die Aufrechten stets gewappnet sein.

DIE AUFRECHTEN

MAELSTROM™
THE BATTLE FOR EARTH BEGINS

[www.maelstrom.com]



Meteoritenhagel machen Bergungsmissionen zu gefahrvollen Einsätzen.



Mit ihrer Artillerie können sich die Aufrechten auch den technisch überlegenen Kosmitron entgegenstellen.

MIT GUERILLA- UND TERROR-TAKTIKEN MACHEN DIE AUFRECHTEN MANGELNDE AUSRÜSTUNG UND VERALTETE WAFFEN WETT.

TAPFERE KÄMPFER UND STRATEGEN



HELDEN
Die Besten der Überlebenden

Den Haufen führt der charismatische James Buchanan, Ex-Offizier der US-Navy, mit seinem engsten Vertrauten Marcus O'Neil an. Zum militärischen Führungsgespann gesellt sich Sasha Antonova, ehemaliges Mitglied der russischen Mafia. Mit ihrem Verhandlungsgeschick zieht sie jeden auf ihre Seite.



EINHEITEN
Blitzschnell und tödlich

Das Rückgrat der Armee bilden die flexiblen Infanterieeinheiten. Unterstützt durch flinke Fahrzeuge wie dem raketenbewehrten Jeep und amphibischen Schützenpanzern stellen sie blitzschnell jeden Gegner, fallen dem Feind überraschend in die Flanke und sind längst wieder verschwunden, bevor Verstärkung eintrifft.



TECHNOLOGIE
Meister der Fallen und Sabotage

Mit der Technik der anderen Fraktionen können die Aufrechten nicht mithalten. Das Arsenal gleicht eher einem Sammelsurium von Fundstücken und Einzelteilen. Richtig eingesetzt, lehren sie den Feinden mit ihrer Tarnfähigkeit, den Sprengfallen und Hack-Experten trotzdem das Fürchten.

©2007 The Codemasters Software Company Limited („Codemasters"). „Codemasters" is a registered trademark owned by Codemasters. All Rights Reserved

MAELSTROM™
THE BATTLE FOR EARTH BEGINS

[www.maelstrom.com]

DIE KOSMITRON

Der skrupellose Konzernboss Arlan Khan versucht schon vor der Katastrophe, sein Unternehmen mit allen Mitteln an die Weltspitze zu führen. Er ist einer der wenigen, die vor dem Maelstrom die Zeichen der Zeit erkennen. Mit seinen schier unermesslichen finanziellen Mitteln errichtet er eine gewaltige Armee, hebt unterirdische Bunker aus und hortet darin Vorräte und Material.

Unterstützung erfährt er von der brillanten Forscherin Dr. Kie Fujishima, die für die geheimen Forschungsprojekte verantwortlich zeichnet. Sie verschafft Kosmitron den entscheidenden Technologievorsprung, mit dem Kosmitron alle Konkurrenten überflügelt.

Nach dem Zusammenbruch erhebt sich Khans Streitmacht unter dem neuen Banner „Die Kosmitron“. Allerdings haben sie die Rechnung ohne die Hai-Genti gemacht ...



Die Kampf-Mechs der Kosmitron bringen die Erde zum Beben.

Moderne Waffentechnologie im Einsatz gegen die Hai-Genti.

FORSCHUNG UND TECHNIK SIND DER HEILIGE GRAL DER KOSMITRON. MIT IHREM ÜBERLEGENEN WISSEN ZWINGEN SIE JEDEN FEIND IN DIE KNIE.





Die Kosmitron transformieren ihre Gebäude und verlegen so in Windeseile ganze Basen.



Bei Sonnenaufgang machen sich die Kosmitron zum Kampf bereit.

TECHNOKRATIE ÜBER ALLES



HELDEN
Die Führungsriege des Konzerns

Arlan Khan regiert Kosmitron zusammen mit seinem Sohn Maximilian, der treu an Khans Seite steht und sein Können bereits in zahlreichen Schlachten unter Beweis gestellt hat. Im Hintergrund wirkt Dr. Kie Fujishima. Die hochintelligente Dame treibt die Forschung unaufhörlich voran.



EINHEITEN
Hi-Tech Wunder

Getarnte Jagdflugzeuge, Laufroboter, Laser- und Weltraumkanonen – das Arsenal der Kosmitron steckt voller Wunder der Technik. Die Einheiten entstehen in Replikatoren. Besonders bemerkenswert ist der Pionier, ein weiterentwickelbares, langsames Fahrzeug, das sich in Gebäude wandelt – die mobil bleiben!



TECHNOLOGIE
Forschung ist Trumpf

Die Kosmitron stechen zumindest ihre menschlichen Gegner mit fortschrittlichen Technologien aus, wie Cryotechnik und geklonten Super-Soldaten. Derzeit setzen sie alles daran, das bisher streng geheime „Projekt Beta“ in die Tat umzusetzen, um damit das Schicksal der anderen endgültig zu besiegeln.

©2007 The Codemasters Software Company Limited („Codemasters“). „Codemasters“ is a registered trademark owned by Codemasters. All Rights Reserved





Bedrohung von oben: die außerirdischen Hai-Genti.

DIE HAI-GENTI

Die Außerirdischen stammen aus dem fernen Sonnensystem Proxima Centauri. Als das Ökosystem ihrer Heimat unter dem schnellen Wachstum der Zivilisation zusammenzubrechen droht, entbrennt ein Krieg zwischen denen, die den Planeten retten wollen, und den bisherigen, machtbesessenen Herrschern. Erstere siegen zwar und versuchen, ihre Heimatwelt durch Biotechnologie zu sichern, doch als das fehlschlägt, müssen sie einen anderen bewohnbaren Planeten suchen – und der ideale Kandidat dafür ist die Erde. Für die Hai-Genti sind Menschen niedere Kreaturen, die ausgerottet werden müssen. Sie wollen die Erde unter allen Umständen übernehmen und die dort vorherrschende Zwietracht kommt ihnen gerade recht.

In ihren Alkoven züchten die Hai-Genti noch bedrohlichere Aliens.

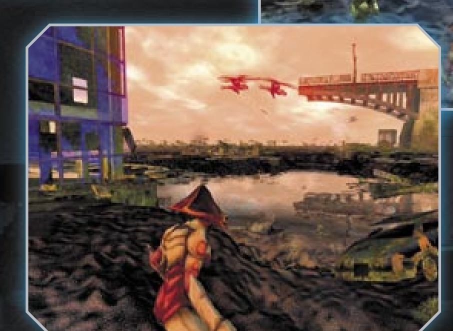
DIE AUFRECHTEN

MAELSTROM™
THE BATTLE FOR EARTH BEGINS

[www.maelstrom.com]

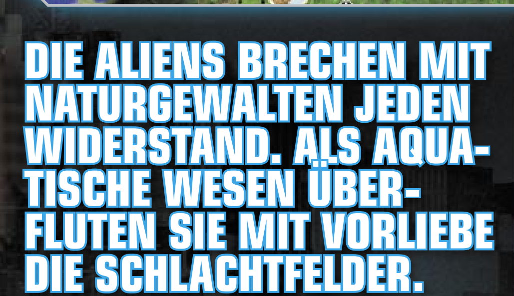


Fester Boden ermöglicht den Aufrechten die Chance auf einen Angriff.



Bei ihrem Versuch, die Menschheit zu vernichten, fluten die aquatischen Hai-Genti ganze Areale.

DIE ALIENS BRECHEN MIT NATURGEWALTEN JEDEN WIDERSTAND. ALS AQUATISCHE WESEN ÜBERFLUTEN SIE MIT VORLIEBE DIE SCHLACHTFELDER.



BIOLOGISCHE KRIEGSFÜHRUNG







DIE ALPHAWESEN
Anführer der Invasionstruppen

Alle Wesen werden vom Overseer, der allmächtigen, alles kontrollierenden zentralen Intelligenz gesteuert. Die Truppen führt der brutale Mammon in die Schlacht. Er gebietet über Feuer- und Wassermeteore und fegt mit seiner unbändigen Kraft Feinde einfach hinfort. Sein erster Offizier ist Auriga, ein ehemaliger Warlord.

BESTIEN
Alles, was die Tierwelt bietet

Die Truppen setzen sich aus Monstern mit Klauen und giftigen Stacheln, Insektenschwärmen und Feuer speienden Salamandern zusammen. Untertage bohren sich riesige Würmer durchs Erdreich, die Gebäude zum Einsturz bringen. Selbst die Bauten der Hai-Genti bestehen aus schleimiger, organischer Materie.

TECHNOLOGIE
Ausgeklügelte Biomanipulation

Die Außerirdischen sind eine biotechnologisch manipulierte Spezies. Sogar die Waffensysteme und Ausrüstungsgegenstände entstehen auf biologischer Basis. Die Hai-Genti nutzen die Fauna und Flora in ihrem Sinne und schützen ihre Gebäude mit Kraftfeldern vor feindlichen Angriffen.

©2007 The Codemasters Software Company Limited („Codemasters"). „Codemasters" is a registered trademark owned by Codemasters. All Rights Reserved

MAELSTROM™

THE BATTLE FOR EARTH BEGINS

[www.maelstrom.com]

KONTROLLIEREN SIE DIE WELT!

Die Entwickler haben in Maelstrom drei essenzielle Spielmechaniken vereint, die ein noch intensiveres Gameplay vermitteln, indem sie Ihnen ganz neue Möglichkeiten der Kriegsführung eröffnen:







NATURGEWALTEN
Unwetter und Kometen als Waffen

Sie können Wasser gefrieren lassen, Eis schmelzen oder Tornados gegen Ihre Feinde schicken – die Elemente und Katastrophen bieten mannigfaltige Möglichkeiten und ungeheures zerstörerisches Potenzial.

TERRAFORMING
Verändern Sie die Landschaft!

Die Chance, die Umgebung zu gestalten, gibt dem Spiel eine überaus bedeutende taktische Komponente: Nutzen Sie die Landschaft für Ihre Armee, ziehen Sie Gräben oder erschaffen Sie Täler und legen Sie Seen an.

ZERSTÖRBARE WELT
Nichts ist für die Ewigkeit ...

Nicht nur die feindlichen Gebäude und Einheiten nehmen Schaden, wenn es richtig zur Sache geht. Was Ihnen im Weg steht, wird zermalmt oder weggesprengt, die gewaltigen Explosionen der Bomben hinterlassen Krater in der Erde.

SCI-FI-AUTOR JAMES SWALLOW

„Ich heiße James Swallow und bin der Storyschreiber von Maelstrom. Als Sci-Fi-Autor gehen inzwischen mehrere Büchern und Drehbücher auf mein Konto – sowohl Eigenkreationen als auch Material für Science-Fiction-Serien wie Star Trek, Stargate, Warhammer 40.000 etc. Bei Maelstrom war meine Aufgabe, die ursprüngliche Handlung weiterzuspinnen, die Charaktere zu entwickeln und das Drehbuch zu schreiben. Ich hatte bisher noch mit keinem Echtzeit-Strategietitel zu tun. Die Herausforderung, an einer neuen Art Spiel mitzuwirken, gefiel mir. Ich mochte das Kernkonzept hinter der Welt von Maelstrom und die dynamische Umgebung, die die Spiel-Engine bietet. Die Erzählweise in einem Spiel funktioniert nicht wie in einem Roman oder Drehbuch – Spiele haben einen deutlich anderen Aufbau, je nach Art des Spiels. Maelstrom ist episodenartig, wie eine Fernsehserie, hat allerdings Elemente eines Kinofilms wie den überspannenden Handlungsbogen. Ich persönlich spiele viel, Shooter, Echtzeit-Strategie, Flugsimulationen und hin und wieder das alte Racer. Ich liebe die GTA-Serie und die Half-Life-Spiele, nicht nur, weil sie viel Spaß machen, sondern weil sie brillant geschrieben sind. Ich mag an Maelstrom das Post-Apokalyptische, dieses Endzeit-Szenario. Es ist ein ziemlich garstiger, düsterer Ort – allerdings mit einem Hoffnungsschimmer. Der Hauptgedanke bei Maelstrom ist der Überlebenskampf, ein Ur-Instinkt, mit dem sich jeder identifizieren kann. Das zeichnet für mich einen guten Charakter aus: man muss ein Stück von sich selbst in ihm erkennen, sich mit ihm identifizieren und sympathisieren können. Selbst beim größten Schurken, den man hasst, sieht man ein, warum er so ist, wie er ist – wenn man ihn verstehen kann."

„ICH MAG AN MAELSTROM DAS POST-APOKALYPTISCHE, DIESES ENDZEIT-SZENARIO. ES IST EIN ZIEMLICH GARSTIGER, DÜSTERER ORT – ALLERDINGS MIT EINEM HOFFNUNGSSCHIMMER."



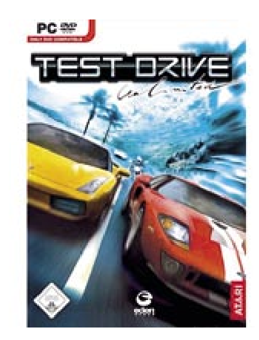
Weitere Informationen siehe Impressum Seite 176



PC GAMES Sneak Peek: Was ist das?

Ihre Meinung ist uns wichtig! Deshalb laden wir Sie, liebe Leser, in die Redaktion ein, wo Sie einen Tag lang ein ausgewähltes Top-Spiel auf Herz und Nieren testen dürfen. Und das Wochen vor der offiziellen Veröffentlichung. Für Ihre Mühe bedanken wir uns mit einer kleinen Aufmerksamkeit:

- Test-Drive-Unlimited-Vollversion
- Darüber hinaus spendiert Publisher Atari noch ein Merchandising-Paket. Welche Geschenke darin enthalten sind, steht noch nicht fest.



Wie kann ich mitmachen?

An der Sneak Peek kann grundsätzlich jeder Leser teilnehmen. Schauen Sie einfach auf unserer Webseite vorbei. Dort finden Sie alle Bewerbungsinformationen.

www.pcgames.de

Test Drive

Unlimited | Sechs Leser, 1.600 Kilometer hawaiianische Küste und viele edle Karossen. Autofahren macht Spaß!

Blumenkränze (sogenannte Leis) Sonne, Meer, Strand und Surfer, das sind wohl die ersten Dinge, die Ihnen in den Kopf kommen, wenn Sie an Hawaii denken. Dass die Tropeninsel mehr als idyllische Postkarten-Motive zu bieten hat, sollten sechs Rennspiel-Experten und PC-Games-Leser bei unserer Sneak Peek zu **Test Drive Unlimited** erfahren. Trotz Probleme der Beta-Fassung, mit welchen wir im Vorfeld zu kämpfen hatten, sind Sebastian Thöing und Sebastian Weber am ersten Samstag des neuen Jahres guter Dinge. Die Versionen laufen, alles ist vorbereitet. Mit einer Tasse Kaffee bewaffnet, warten sie darauf, dass die Leser eintrudeln. Bis die letzten Teilnehmer der Reisegruppe nach Oahu – der Insel, auf der das Rennspiel angesiedelt ist – in der Redaktion eintreffen, stärken sich alle anderen mit einem kleinen Frühstück in der PC-Games-Küche, lernen sich kennen und unterhalten sich über ihre Erwartungen an **Test Drive Unlimited** und über andere Spiele.

Startschwierigkeiten

Die Gruppe ist komplett, jeder Teilnehmer nimmt, mit Getränken ausgestattet, vor einem Rechner Platz. Der Trip nach Honolulu (Hauptstadt Oahus) beginnt. Margarita Rogalski (29, Paderborn) und Marco Burkhardt (23, Eppstein) bevorzugen die Steuerung per Tastatur und steigen direkt ins Spiel ein. Die anderen Rennspiel-Fans kämpfen mit dem Aufbau und der Konfiguration ihrer Lenkräder, die sich als schwerer herausstellt als gedacht. Während sich Romano Pfefferkorn (16, Wittgensdorf) nach einiger Zeit noch wundert, warum das Spiel seine Schalthebel am Lenkrad nicht erkennt, freut sich Michael Hagenbuch (35, Köln): „Ich kann jetzt zumindest in beide Richtungen lenken." Nach und nach kommen alle ins Spiel, absolvieren die ersten Missionen und Rennen. „Die Kollisionsabfrage wirkt schon ein wenig unrealistisch", fällt Marco schnell auf, als er ein paarmal aus der Kurve fliegt und in einer Hecke landet. Diese stoppt seinen Wagen, ohne einen Zentimeter nachzugeben.

Hauptbestandteil des Spiels ist neben den Einzelspieler-Missionen die Online-Funktion. Dadurch besteht jederzeit eine Verbindung zum **TDU**-Server, sodass sich alle Spieler gleichzeitig auf der Insel befinden und die Möglichkeit haben, gegeneinander anzutreten. Eine Option, die die Sneak-Peek-Teilnehmer sofort nutzen, als sie von den Redakteuren darauf hingewiesen werden.

Mann gegen Mann

Marco erstellt als Erster ein Rennen. Christian Steingen (27, Nürnberg) freut sich, als er die Herausforderung annimmt: „Cool, alle fahren Audi TT", wogegen Kay Urban (16, Langenau), der die Lenkradsteuerung noch nicht tadellos meistert, protestiert, da er sich zu Beginn des Spiels einen Saturn geleistet hat. Daraufhin feixt Michael: „Stimmt, wenn man dir zuschaut, fährst du eher ein Schiff." Kurz darauf hat Kay mit Sound-Problemen zu kämpfen, mehrere Neustarts sind nötig. Dann sind aber alle sechs Fahrer am Start und treten gegeneinander an. Marco fällt dabei auf: „Wenn ich ein Rennen beende und zu einem anderen will, springt das Spiel direkt hin. Das ist doch doof, ich wollte da jetzt gemütlich hinfahren."

Einige Matches später ist klar: Die Tastatursteuerung ist der des Lenkrads überlegen. Da alle Fahrer noch ihre Autos vom Beginn des Spiels nutzen, entschließen sie sich, vor dem nächsten Rennen Geld zu verdienen, um schnellere Flitzer zu erwerben. So eine hohe Summe ist jedoch nicht so schnell aufzutreiben – das hat sich manch ein Pistenrowdy sicher leichter vorgestellt.

Halbzeit

Nach den ersten Stunden Spielzeit sind sich alle Teilnehmer einig, dass **Test Drive Unlimited** ein arcadelastiges Rennspiel mit guter, wenn auch etwas künstlich wirkender Grafik ist. Zudem stoßen die Online-Funktion und die große Inselkarte auf Begeisterung, im Gegensatz zur Lenkradsteuerung. Nur Simulationsfan Romano ist zufrieden: „Wenn man es nach einer Stunde geschafft hat, alles auf Realistisch zu stellen, macht es wirklich

»Herumcruisen macht Spaß!«



NAME: Romano Pfefferkorn
ALTER: 16 Jahre
BERUF: Schüler
LIEBLINGSSPIELE: Ground Control 2, Vampire the Masquerade: Bloodlines

ROMANO: „Super ist, dass auch Spieler, die bei Rennspielen generell nicht so gut sind, auf ihre Kosten kommen. So gibt es reichlich Missionen ohne Zeitlimit, in denen man bloß ein Auto von A nach B bringen muss, ohne es zu beschädigen. Klingt nicht besonders spannend, aber das Herumcruisen macht in **Test Drive Unlimited** mehr Spaß als in vergleichbaren Spielen."

»Auf das Lenkrad kommt es an.«



NAME: Christian Steingen
ALTER: 27 Jahre
BERUF: Kaufmännischer Angestellter
LIEBLINGSSPIELE: Live for Speed, GTR, GTR 2

CHRISTIAN: „Die Steuerung ist ein schwieriges Thema. Zuerst habe ich mit einem Saitek-Wheel gespielt. Da hat sie mich, ehrlich gesagt, ziemlich genervt. Die Meinung hat sich geändert, als es dann mit dem Logitech G25 auf die Landstraße ging. Das erhöht den Anspruch."

20 Jahre Test Drive

In 20 Jahren hat sich viel getan. Dem Debüt im Jahre 1987 folgten bisher zwölf Titel – der dreizehnte erscheint im Februar.

Die **Test Drive**-Reihe ist eine der ältesten ihres Genres. Bereits 1987 kam das erste **Test Drive** für DOS, Atari ST, C64, Amiga und Apple auf den Markt. Zum zehnjährigen Jubiläum folgte bereits der vierte Teil für Windows PC und die Playstation. Zum zwanzigjährigen im Februar 2007 erscheint mit **Test Drive Unlimited** der neueste Ableger der Serie. Den ersten Meilenstein setzte damals Publisher Accolade, der später vom Konzernriesen Infogrames gekauft wurde. Heute fungiert Infogrames als Holding Company von Atari USA und Atari Europe. Diese bringen **TDU** in die Händlerregale.





VERTIEFT Wie dieses Bild von Margarita eindrucksvoll beweist, waren alle Leser während der Sneak Peek kaum ansprechbar – so sehr zog sie Hawaii in den Bann.

LESERURTEIL

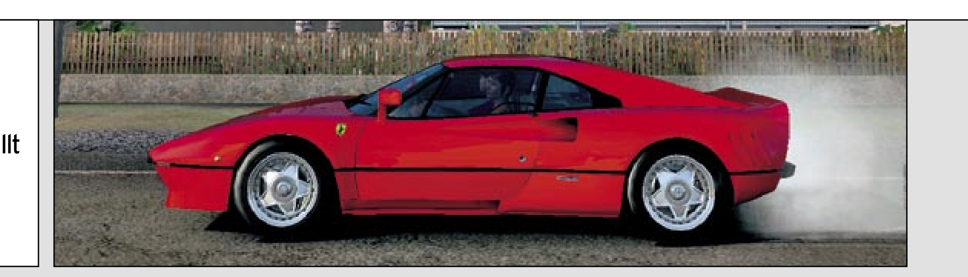
Das sagen PC-Games-Leser über: Test Drive Unlimited

PC Games will's wissen: An dieser Stelle verraten wir Ihnen, welche Aspekte des Spiels unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

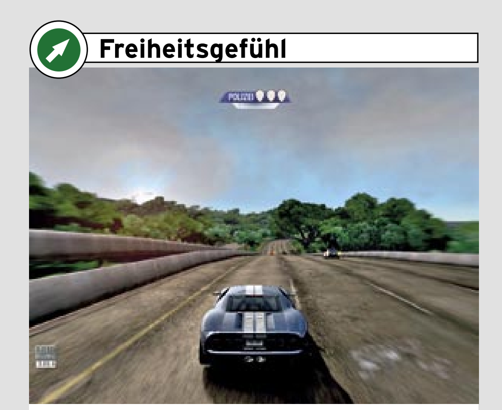
Trendrichtungen

Da es sich bei den gespielten Versionen meist um Betas handelt und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur" ein Tendenzurteil.

- Erwartungen übertroffen
- Erwartungen erfüllt
- Erwartungen nicht erfüllt



Freiheitsgefühl



Leser: Schon nach wenigen Metern auf der frei befahrbaren Insel sind sich unsere Leser einig: Schlichtweg genial! Man kommt fast überall hin. Schade nur, dass der Flughafen-Runway für Fahrzeuge gesperrt ist.

PC Games: Wirklich riesig! Mehr als 1.000 Kilometer frei befahrbare Insel ohne störende Ladezeiten. Ein Traum für jeden Freiheitsliebenden mit ordentlich PS unter der Haube.

Missionen



Leser: Unsere Leser finden die über 120 Missionen nicht gut ausbalanciert. 90.000 Dollar für eine Transport-Mission im Gegensatz zu 40 Dollar für eine Anhalter-Mission. Die Zahl der Missonen hingegen kommt gut an.

PC Games: Die Missionen dürften vielfältiger ausfallen. Statt vornehmlich auf Masse hätte man mehr auf Qualität achten müssen. Dank Online-Funktion sollte das aber kein Problem sein.

Grafik



Leser: Lob gab es für das unaufdringliche Motion-Blur, die Vielfalt der Insel sowie für die Automodelle. Kritik hagelte teilweise für die sich immer ähnelnde Vegetation und die eintönigen Häuser in den einzelnen Städten und Dörfern.

PC Games: Grafisch muss sich das Spiel nicht vor Konkurrenten wie **Need for Speed Carbon** verstecken. Außerdem hat bisher kein Rennspiel so viele Dinge darzustellen wie **TDU**.

Autovielfalt



Leser: Die Vielfalt überzeugt selbst die härtesten Kritiker unter unseren Lesern. Jedoch bemängelte der ein oder andere die Auswahl der einzelnen Autohäuser wie beispielsweise VW. Warum steht nur der Golf R32 zur Wahl?

PC Games: 90 lizenzierte Autos! Die Anzahl lässt Autoliebhaber frohlocken. Mercedes, Audi, Ferrari, Lamborghini. Alles, was Rang und Namen hat, ist vertreten. Trotzdem noch ausbaufähig.

Online-Performance



Leser: Unsere Leser sind überrascht! Keine Lags oder sonstige serverseitige Störungen. Mehrspielerrennen funktionieren ohne Probleme. Einzig an der Spieler-Kommunikation sollten die Entwickler noch arbeiten.

PC Games: Auch wir konnten während unserer Spielzeit keine Probleme feststellen. Der Server war fast immer online. Wenn das im fertigen Spiel auch so ist: Hut ab!

Fahrgefühl



Leser: Nichts für Simulationsfans und Lenkradliebhaber. Nur mit viel Geduld erreicht man die optimalen Steuerungseinstellungen. Mit der Tastatur lassen sich die Arcade-Flitzer aber gut unter Kontrolle bringen.

PC Games: Beim Fahrgefühl orientiert sich **Test Drive Unlimited** an anderen Rennspielen. Arcade-Fans werden das Spiel lieben. Simulationsfreaks greifen zum Hardcore-Modus.

Spaß." Der Kurier vom Italiener um die Ecke reißt die Verkehrsrowdys kurz darauf aus ihren Nobelkarossen. Er läutet die Mittagspause ein und serviert Pizza Hawaii – wie passend. Auch während des Mittagessens dreht sich das Gespräch um **Test Drive Unlimited**. Christian beschwert sich zwischen zwei Happen: „Das Szenario ist auf Dauer eintönig, die ganze Zeit Palmen und so", während Romano und Marco sich fragen, ob es wohl wie bei einem der zahlreichen Online-Rollenspiele monatliche Kosten geben wird. Daneben kommt die Frage nach den Mehrspieler-Rennen auf, ob diese wie die Instanzen in **World of Warcraft** funktionieren. Wir wissen die Antworten: Nein, monatliche Kosten kommen nicht auf die Spieler zu. Und ja, andere Fahrer werden die Kontrahenten nicht stören, Sie duellieren sich also in einer Art Instanz. Zufrieden und mit vollen Mägen schwingen sich unsere Leser dann wieder hinter das Steuer, wobei Christian nun mit Kupplung und H-Schaltung ans Werk geht. „Mit H-Schaltung ist es richtig schwer zu fahren, macht aber eine Menge Spaß. Ich muss mich aber noch daran gewöhnen, ich bremse immer mit der Kupplung", kommentiert er seine ersten Fahrversuche. Kaum hat er den Satz beendet, findet er als Erster einen der Tuning-Shops, was alle anderen vor seinen Bildschirm lockt. Jedoch kommt Christian nach einiger Zeit zu dem Entschluss, dass sich ein Tuning seines Audi TT nicht lohnt. Er investiert lieber in einen neuen Flitzer. Michael dagegen baut sein Lenkrad frustriert ab und spielt mit der in seinen Augen besseren Tastatursteuerung weiter. Damit kann er seinen neu erworbenen Ford GT endlich richtig genießen.

Revanche

Nicht nur Christian und Michael haben die Insel nach Autohändlern abgegrast. Inzwischen haben alle Mitspieler schnellere und vor allem teurere Karossen unterm Hintern. Vom Ferrari F430 über einen TVR bis hin zur Corvette ist alles vertreten, was gut und teuer ist. So wollen sich unsere Sneak-Peek-Teilnehmer noch einmal in einigen Rennen messen: Kay kritisiert dabei nach ein paar Fahrfehlern die Mini-Map. Diese ist „zu klein, um sie bei hoher Geschwindigkeit im Rennen zu sehen, um zu wissen, wo man hin muss. Bei **Need for Speed** ist das besser gelöst."

Auch Christian hat mit Problemen zu kämpfen: „Es ist ein großes Manko, dass man während des Rennens die Steuerung nicht mehr ändern kann", schimpft er, als er in ein Auto steigt, das keine H-Schaltung besitzt. Dieses fährt

>>Die Grafik ist grandios!<<



NAME: Kay Urban
ALTER: 16 Jahre
BERUF: Schüler
LIEBLINGSSPIELE: Need for Speed Most Wanted, Gothic 3, Ankh: Herz des Osiris

KAY:
Die Grafik sieht super aus. Sie ist detailliert, wirkt stimmig und durch ihre kräftigen Farben wirklich froh. Außerdem variiert die Vegetation von Inselstück zu Inselstück. So habe ich mir Hawaii vorgestellt. Auf der einen Seite grüne, dichte Wälder, auf der anderen Seite Savannenlandschaft. Auch die Autos machen einiges her. Wirklich grandios!



VERSICHERUNGSFALL Im Gegensatz zu den NPC-Fahrzeugen besitzt Ihr Auto kein Schadensmodell. Sie dürfen also nach Lust und Laune über Stock und Stein rasen.

>>Ich vermisse ein paar Automodelle!<<



NAME: Marco Burkhardt
ALTER: 23 Jahre
BERUF: Kfz-Mechaniker
LIEBLINGSSPIELE: Civilization4, Grand Prix Legends, Gothic 3

MARCO:
„Die Auswahl der Wagen ist echt groß. Ich vermisse allerdings einzelne Modelle der Hersteller oder gar ganze Anbieter. So frage ich mich, warum ich bei VW nur den Golf R32 und zwei Prototypen auswählen darf. Außerdem ist meine Lieblingsmarke Mazda nicht mit von der Partie. Mein Ferrari F430 war aber der Kracher schlechthin!"

TEST DRIVE Bevor Sie sich endgültig für ein Auto entscheiden oder Ihr hart verdientes Geld zum Fenster rauswerfen, machen Sie besser eine Probefahrt.

»Ich kann einfach so loslegen!«



NAME: Michael Hagenbuch
ALTER: 35 Jahre
BERUF: Selbstständig im IT-Bereich
LIEBLINGSSPIELE: Live for Speed, GTR 2, World of Warcraft

MICHAEL: „**Test Drive Unlimited** hat den großen Vorteil, dass ich auch mal eine Runde drehen kann, wenn gerade nicht so viel Zeit zur Verfügung steht. Dann bevorzuge ich die eher ungeschickt, aggressive Fahrweise. Ich komme halt als Simulationsliebhaber mit der arcadelastigen Steuerung noch nicht so gut zurecht – besser als bei **Need for Speed** ist sie aber allemal."

»Ich bin vom Spiel restlos begeistert.«



NAME: Margarita Rogalski
ALTER: 29 Jahre
BERUF: Industriekauffrau
LIEBLINGSSPIELE: Warcraft 3, Need for Speed Most Wanted

MARGARITA: „Mir fehlt ein wenig der aggressive Polizeieinsatz bei Verfolgungsjagden. Auch die Tuningmöglichkeiten halten sich in Grenzen. Trotzdem liebe ich das Spiel schon jetzt. Es war das erste Mal, dass ich ein Rennspiel online gespielt habe, ich bin restlos begeistert."

er für einen NPC in die Werkstatt, was mächtig Kohle in die Portokasse spült. Eine Mission, die sich sehr großer Beliebtheit erfreut.

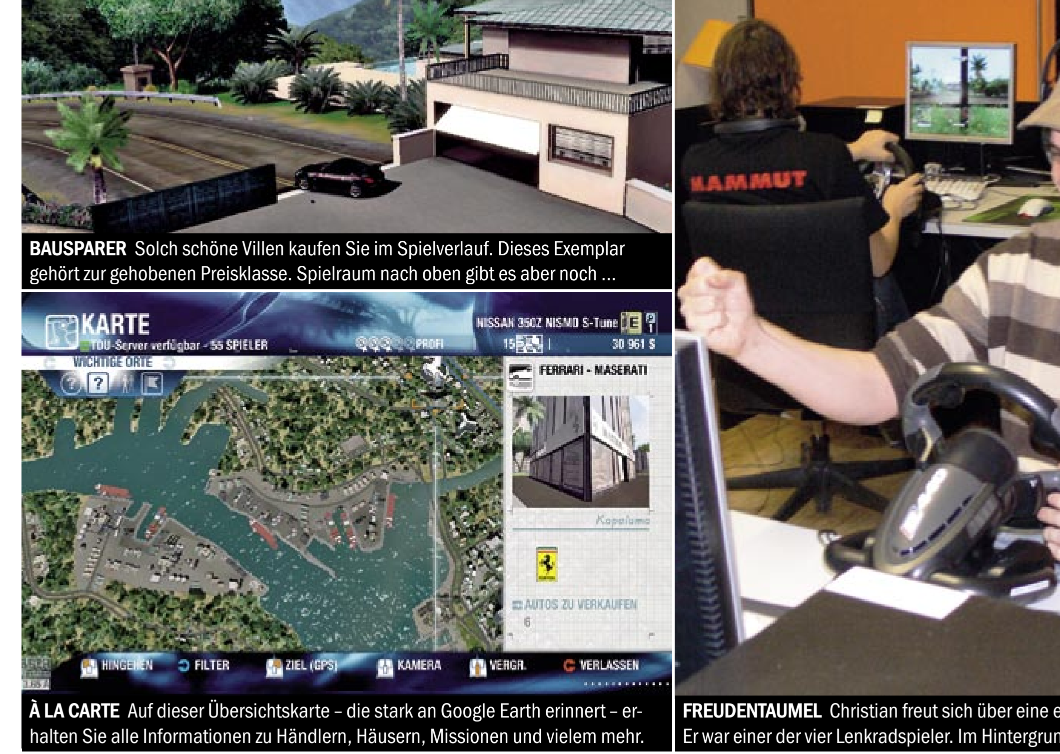
Der lange Arm des Gesetzes

Mit den neuen Boliden stellen sich auch neue Probleme ein. Die zuvor noch als fehlend kritisierte Polizei tritt plötzlich massiv auf den Plan. Marco mit seinem Ferrari F430 erfährt, dass aggressiver Fahrstil teuer ist. Mitten in einer Mission, nach einer wilden Verfolgungsjagd über den Highway, hält ihn eine Streife an. Erst 12.000 Dollar und einen verlorenen Auftrag später geht die Fahrt für ihn weiter. „Das Spiel macht mit der Zeit einen immer besseren Eindruck", verkündet er dennoch. Michael dagegen darf es sich 30 Sekunden hinter schwedischen Gardinen gemütlich machen, da er die verhängte Strafe nicht zahlen kann. „Hey Jungs, wart ihr schon mal im Knast?", lacht er in der Zwangspause, erkennt aber schnell: Wer den Schaden hat, braucht für den Spott nicht zu sorgen.

Das Ende naht

Einige Rennen später neigt sich die Sneak Peek langsam dem Ende zu. Alle Teilnehmer sind der gleichen Meinung: **Test Drive Unlimited** überzeugt auf ganzer Linie, selbst die Simulationsfans zeigen sich zufrieden mit dem Spiel. Auch wenn sie noch nicht alle Möglichkeiten wie Häuserkauf oder Charaktereinkleidung ausschöpften, hatte jeder Teilnehmer eine Menge Spaß. Nach gut fünf Stunden Spielzeit und mehreren hundert gefahrenen Kilometern steht für alle fest: Sie würden sich das Spiel kaufen!

Bevor wir unsere Leser, bepackt mit aktuellen Ausgaben verschiedener Computec-Magazine, ins dunkle Fürth entlassen, folgt eine Führung durch den Verlag. Danach treten alle Sneak-Peek-Teilnehmer die Heimreise an. Wir hoffen inständig, dass sie anständiger als in **Test Drive Unlimited** fahren ... (st/web)



BAUSPARER Solch schöne Villen kaufen Sie im Spielverlauf. Dieses Exemplar gehört zur gehobenen Preisklasse. Spielraum nach oben gibt es aber noch ...

À LA CARTE Auf dieser Übersichtskarte – die stark an Google Earth erinnert – erhalten Sie alle Informationen zu Händlern, Häusern, Missionen und vielem mehr.

FREUDENTAUMEL Christian freut sich über eine erfolgreich abgeschlossene Mission. Er war einer der vier Lenkradspieler. Im Hintergrund duellieren sich Kay und Romano.

Hell has blue eye's



Monolith

Das neue Aplus Gehäuse stellt mit zwei 250 mm Lüftern in der Seitentür einen erneuten Rekord auf. Jeder Lüfter ist separat in der Geschwindigkeit regelbar und lässt sich bei Bedarf ausschalten. Somit kann die Leistung exakt den unterschiedlichen Gegebenheiten angepasst werden. Durch diese Systemkühlung kann auf eine aufwendig zu installierende, wartungsaufwendige und teure Wasserkühlung verzichtet werden, denn diese aufwendige Luftkühlung kühlt sehr wirkungsvoll alle Komponenten des gesamten Systems.

Die blau beleuchteten Seitenlüfter, das Aplus Logo, die Temperaturanzeige sowie die gummierte Oberfläche in der Front verleihen dem Gehäuse ein sehr hochwertiges Äußeres. Das Gehäuse ist mit zahlreichen Clips und Laufwerksschienen für einfache Montage ausgestattet und auch für extended ATX Mainboards geeignet. Insgesamt 13 Laufwerke können in das System integriert werden.



500W 600W 700W 800W

Tagan erweitert sein Sortiment endlich um die hochwertige i-Xeye II Serie. Diese Serie wird den hohen Leistungsansprüchen aktueller Grafikkarten und Prozessoren gerecht. Mit Leistungen von 500W, 600W, 700W und 800W ist das gesamte obere Leistungs-spektrum abgedeckt. Auch diese Netzteile verfügen über die neue Dual Transformator Technology mit getrennten 12V-Leitungen für stabilere Systeme, welches gerade für aktuelle Grafikkarten sehr wichtig ist (keine Abstürze mehr).

Durch das neue Platinendesign liegt der Wirkungsgrad dieser Netzteile über 80%, was sich in einer geringeren Wärmeentwicklung und weniger Strom-Verbrauch bzw. geringeren Kosten bemerkbar macht. Teile des Netzteils werden durch Öffnungen und das interne Fenster mit blauen LEDs beleuchtet. Das Netzteil ist kompatible zu den ATX Spezifikationen Ver.2.2 und EPS12V Ver.2.9.





Kingston TECHNOLOGY HYPER X















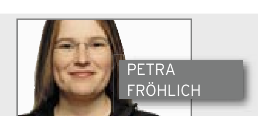


MaxPoint Kurt-Fischer-Strasse 50 • D- 22926 Ahrensburg (Germany) • Fon +49 (0)4102 /468 800 • Fax +49 (0)4102/ 468 801• internet: www.maxpoint.de WEEE-Reg.-Nr.: DE88670488

TEST

So testen wir

Zwischen 40 und 50 Euro kostet heute ein neues PC-Spiel – viel Geld. Ihre Zeit, genauer: Ihre Freizeit ist zu schade für schlechte Spiele. Im PC-Games-Test erfahren Sie, ob ein Spiel Ihr Geld wert ist – oder nicht.


PETRA FRÖHLICH

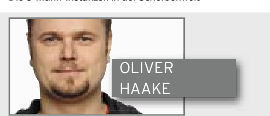
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Immer noch Anno 1701
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: War Front: Turning Point
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Command & Conquer 3: Tiberium Wars


DIRK GOODING

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: The Burning Crusade – ohne jede Suchtgefahr!
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Viel zu wenig neue PC-Spiele
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Die 5-Mann-Instanzen in der Scherbenwelt


STEFAN WEISS

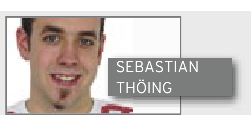
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Operation-Flashpoint-Mods
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Die Downloadzeit des Vanguard-Clients
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Hellgate: London


OLIVER HAAKE

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: FIFA 07
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Das warme Winterwetter
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: C&C 3: Tiberium Wars


THOMAS WEISS

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: God of War (danke an Felix fürs Ausleihen)
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Derzeit nichts
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Dragon Age – auch wenn's noch dauert ...


SEBASTIAN THÖING

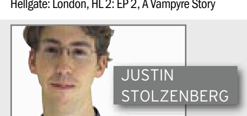
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Test Drive Unlimited (Beta)
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Kein Schnee in Franken, bisher jedenfalls
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: C&C 3: Tiberium Wars, Crysis


FELIX SCHÜTZ

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Zelda: Twilight Princess (Wii) und Outcast *seufz*
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Ich hatte WoW bereits abgeschworen ...
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Hellgate: London, HL 2: EP 2, A Vampyre Story


ROBERT HORN

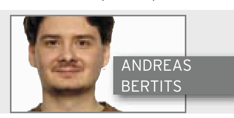
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: S.T.A.L.K.E.R. (Redaktions-Beta)
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Wo waren die hübschen Mädels in Stockholm?
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Eine spielbare Version von Crysis


JUSTIN STOLZENBERG

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Pro Evolution Soccer 6: Multiplayer-Modus
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Die C&C-3-Verschiebung
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Test Drive Unlimited (Vollversion)


ANSGAR STEIDLE

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Test Drive Unlimited (mit Motorrad)
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Vor 20 Jahren hätte iRoll mehr Spaß gemacht
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: DirectX 10 in Aktion


ANDREAS BERTITS

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: WoW: The Burning Crusade
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Dream Stripper
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Dragon Age


RAINER ROSSHIRT

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Immer noch Age of Empires 3: The Warchiefs
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Dieser Winter
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Die Erderwärmung und Verlängerung der Motorradsaison


CHRISTIAN BURTCHEN

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Die Sims 2 (wehe, da lacht jemand)
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: iPhone erst Ende dieses Jahres
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Na ja, iPhone natürlich

JURI ANGER

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: World of Warcraft: The Burning Crusade
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Patricks neuer Twink ist schon wieder Nachtelf
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Hellgate: London, Warhammer Online

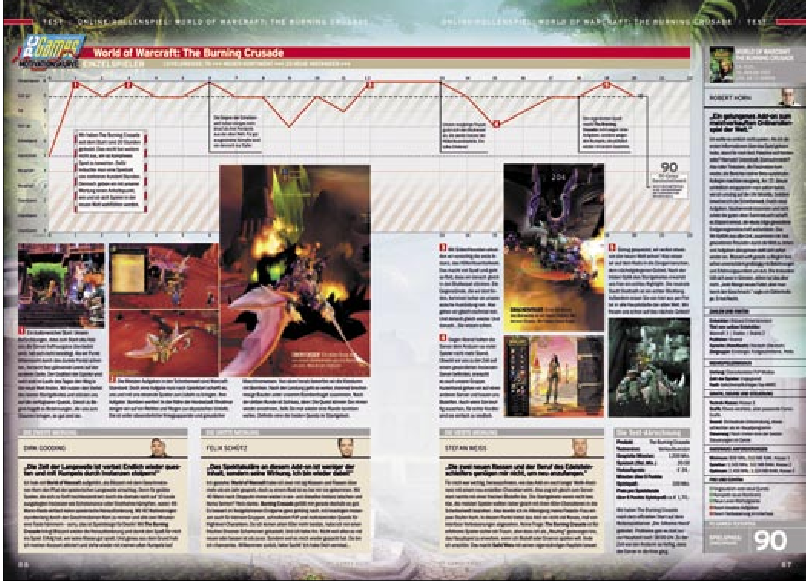

PATRICK NEEF

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Civilization 4, WoW: BC
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Im Moment nichts. Ich spiele BC. Alles ist gut.
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: HdR Online, Hellgate: London


SEBASTIAN WEBER

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Test Drive Unlimited (Beta)
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Es gibt schon wieder eine DSDS-Staffel!
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Crysis, Stranglehold, Bioshock

DIE MOTIVATIONSKURVE


World of Warcraft: The Burning Crusade

90

Entscheidend: der Spielspaß

Beim neuen PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es wirklich ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:

Das ist neu: Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Spielsituationen, die einem auch Wochen und Monate noch im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hoher Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Funktionen, die nicht genau im Spiel erklärt sind
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Jede Stunde zählt.

Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zwei Dutzend Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das neue Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als bisher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:

- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden enttarnt.
- 100 %ige Transparenz und Ehrlichkeit: Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

DIE SPIELSPASSWERTUNG

> 90%
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenz-Spiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt.

> 80%
Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können.

> 70%
Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes „gute" Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> 60%
Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert, kommt dieser gerade noch „befriedigende" Titel für Sie infrage.

> 50%
Gerade noch ausreichend: Grobe technische und spielerische Mängel erfordern große Leidensfähigkeit.

< 50%
Buchstäblich mangelhafte Spiele gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht empfehlenswert.

KLASSE 5


BEISPIEL: COMPANY OF HEROES

BEISPIEL: PREY

KLASSE 4

BEISPIEL: NEVERWINTER NIGHTS 2


BEISPIEL: UT 2004 (DT.)

KLASSE 3

BEISPIEL: C&C: GENERÄLE


BEISPIEL: MAFIA

KLASSE 2


BEISPIEL: ANNO 1503

BEISPIEL: COUNTER-STRIKE 1.0

KLASSE 1


BEISPIEL: STARCRAFT


BEISPIEL: DIE SIMS

DIE PC-GAMES-TECHNIKKLASSE

Wer 300, 400, 500 Euro für eine Grafikkarte ausgibt oder in Prozessor, Mainboard, Hauptspeicher investiert, möchte auch, dass diese Power für ein noch besseres Spielerlebnis genutzt wird. Deshalb gibt es die PC-Games-Technikklasse: Sie gibt den maximalen technischen Grafik-Standard des Spiels auf einem High-End-PC wieder, abgestuft in fünf Kategorien:

Klasse	Typ	Technischer Standard des Jahres	Beschreibung	Beispiele
5	Referenzklasse	2005/2006	• Allein die Grafik kann den Kauf des Spiels rechtfertigen • Die Grafik rechtfertigt die Anschaffung neuer Hardware • Vorhandene High-End-Hardware wird voll genutzt • An diesen Referenzen müssen sich alle Neuerscheinungen messen lassen	Age of Empires 3, Battlefield 2, Black & White 2, Company of Heroes, Earth 2160, F.E.A.R., Far Cry (dt.), Half-Life 2, Prey, Quake 4 (dt.), Splinter Cell 3: Chaos Theory, X3: Reunion
4	Oberklasse	2004	• Technik trägt maßgeblich zum Spielspaß bei • Bestnoten in fast allen Kategorien	FIFA 05, GT Legends, Morrowind, NBA Live 06, Need for Speed Underground 2, Prince of Persia 2, Rome: Total War, Die Schlacht um Mittelerde, UT 2004 (dt)
3	Mittelklasse	2003	• Standardqualität, die man bei neu erscheinenden Vollpreisspielen voraussetzt	Black & White, C&C: Generäle, Dungeon Siege 2, Gothic 2, Mafia, Need for Speed Underground 1, Warcraft 3, World of Warcraft
2	Untere Mittelklasse	2002	• Veraltete Grafik, die sich unterhalb der Anforderungen für Vollpreisspiele bewegt	Age of Empires 2, Anno 1503, Counter-Strike, Deus Ex, Diablo 2, Empire Earth, Sacred
1	Unterklasse	2001	• Technisch überholte Grafik, die aber ohne technische Eingriffe auf PCs des Jahres 2005 lauffähig ist	Civilization 3, Starcraft, Die Sims, Diablo, Autobahnraser 2

Für die Beurteilung der Technikklasse sind folgende Kriterien relevant:

Kriterium	Beispiele
Beleuchtung	Dynamische Schatten, Überblendungs-/Überbeleuchtungseffekte (wie bei Age of Empires 3, Far Cry (dt.), Half-Life 2: Lost Coast), Tag-/Nachtwechsel
Oberflächen	Texturen (generelle Auflösung, zusätzliche Detailtexturen bei näherem Zoom), Wasser, Bump-/Spec-Mapping
Effekte	Rauch, Feuer, Nebel, Regen, Explosionen, Partikeleffekte, Physik (umherfliegende Explosionstrümmer wie in Age of Empires 3)
Animationen	Figuren, Mimik, Gestik, Fahrzeuge, Physik (Ragdoll, Physikrätsel wie in Half-Life 2, Trefferzonen-System wie in Doom 3)
Detailgrad Models	Figuren, Fahrzeuge
Detailgrad Spielwelt	Gebäude, Strecken, Räume und Möbel, Vegetation, Außen- und Innenwelten
Perspektive	Fern-/Weitsicht, Zoomstufen, Kameraperspektiven (Rennspiele, Simulationen)

Als Bewertungsgrundlage gehen wir von leistungsfähigen und im Handel erhältlichen Komponenten aus (Athlon 64 X2 4800+, 2.048 MByte RAM, Geforce7800 GTX). Nicht berücksichtigt werden: künstliche Intelligenz, Performance, Wegfindung.

So werten wir ab:

- Spiele, die heute als technisch up-to-date gelten, gehören innerhalb weniger Jahre bereits zum alten Eisen. Gleichzeitig trägt schöne Grafik fast immer einen erheblichen Teil zur Atmosphäre und der Faszination eines Spiels bei.
- Deshalb verliert ein Spiel pro Rückstufung in eine niedrigere Technikklasse fünf Spielspaß-Punkte. Maximal ist also ein Verlust von 20 Punkten möglich.
- Beispiel: Ego-Shooter A.N.G.S.T. weist bei Erscheinen die zweithöchste Technikklasse 4 auf und wird mit 87 Punkten bewertet. Eineinhalb Jahre später gilt die Grafik nur noch als durchschnittlich, also Technikklasse 3. Die neue Wertung lautet: 82 Punkte.
- Vorteil: Spiele, bei denen die Grafik eine wichtigere Rolle spielt als bei anderen Spielen, verlieren viel schneller deutlich mehr Punkte als Spiele, die bereits mit Technikklasse 2 einsteigen.

GRAFIKKARTEN-KLASSEN

PC Games teilt alle gängigen Grafikchips in vier Leistungsklassen ein. Wenn Sie einmal die Klasse Ihrer Grafikkarte kennen (siehe Tabelle), können Sie schnell herausfinden, welche Auflösungen möglich sind. Falls Sie den Grafikchip nicht ohnehin wissen, finden Sie das am einfachsten mit DxDiag, dem Diagnose-Programm von DirectX, heraus: Auf den Windows-„Start"-Button klicken, „Ausführen" wählen, „Dxdiag" eintippen und mit „OK" bestätigen. (Falls Dxdiag nicht gefunden wird, durchsuchen Sie Ihre Festplatte mithilfe der Suchen-Funktion nach diesem Programm.) Auf der Karteikarte „System" finden Sie den Prozessor samt Takt sowie den Hauptspeicher, unter „Anzeige" erfahren Sie den Grafikchip.

Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie	Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600	Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE)	Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT)/7800 GT/X Radeon X1800 XL/LT

PC-GAMES-AWARD



PC-Games-Award

Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele sind mit dem begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten) gekennzeichnet. Einen Überblick über unsere Referenzen in 20 Kategorien finden Sie im Einkaufsführer am Ende der Testrubrik.



Technik-Award (Klasse 5)

Dieses Spiel gehört zu den technisch wegweisendsten Produkten und kann den Kauf allein durch die Grafik rechtfertigen. Gerade Besitzer von High-End-Hardware reizen dadurch ihr System voll aus. An folgenden Referenzen messen wir alle Neuerscheinungen.

Age of Empires 3
Anno 1701
Battlefield 2
Black & White 2
Company of Heroes
Earth 2160
Far Cry (dt.)
F.E.A.R.
Half-Life 2
NBA Live 07
Prey
Quake 4 (dt.)
X3: Reunion



PC-Games-Sound-Award, präsentiert von Creative

Dieses Spiel reizt vorhandene Sound-Hardware völlig aus und bietet ein außergewöhnliches Sound-Erlebnis (Raumklang, Musik, Effekte). Der Sound hat maßgeblichen Anteil am Spielspaß.

Age of Empires 3
Anno 1701
Battlefield 2
Call of Duty 2
Company of Heroes
Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2
Far Cry (dt.)
F.E.A.R.
FIFA 07
GT Legends
GTA San Andreas
Medal of Honor: Allied Assault
NBA Live 07
Need for Speed Underground 2
NHL 07
Rome: Total War
Spellforce
Splinter Cell 3: Chaos Theory
Star Wars: Empire at War
Thief 3
Vampire: The Masquerade - Bloodlines
Warcraft 3
World of Warcraft

TRETEN SIE EIN! Das Dunkle Portal ist offen, dahinter liegt die Scherbenwelt – ein riesiger Kontinent für Spieler ab Level 58, randvoll mit neuen Quests, kniffligen Instanzen und kostbarer Beute.

PC Games Gold Award 90 03/2007

AUF DVD
Video

MÄRCHENWALD In den Zangarmarschen erwartet Sie eine fantastische Landschaft voller riesiger Pilze und beeindruckender Monster. Hier sind wir einem dreibeinigen Fennschreiter in die Quere gekommen.

GIFTSPRITZE Der fiese Riesenschädel Broggok begegnet Ihnen im Blutkessel, einer neuen Instanz in der Höllenfeuerzitadelle.

DÜSTER Die neuen Instanzen der Scherbenwelt sind fantasievoll gestaltet und passen perfekt zur finsteren Atmosphäre.

World of Warcraft

The Burning Crusade | Zwei Jahre lang fragten sich die WoW-Spieler: „Level 60... und was jetzt?" Die Antwort ist da – in Form eines edlen Add-ons.

Sie haben sie alle besiegt. Jeden Gegner, den Blizzard ihnen vorgesetzt hat. Sie haben jede noch so schwere Aufgabe gelöst, alle Schätze gefunden und jedes Gebiet erforscht: die Spieler von **World of Warcraft**, die seit zwei Jahren Azeroth bevölkern. Mit dem Add-on **The Burning Crusade** öffnete Blizzard am 16. Januar das Dunkle Portal und schickte Allianz und Horde in die Scherbenwelt, einem neuen, riesigen Gebiet ab Stufe 58. Mehr Futter für die Massen. Wir waren pünktlich zum Start des Add-ons in den verwüsteten Landen, um uns auf der anderen Seite des Portals die neuen Gebiete, Quests und Gegner anzuschauen. Wenig Schlaf, aber viel gesammelte Erfahrung später steht für uns fest: **The Burning Crusade** hält, was es verspricht: jede Menge neuer Aufgaben, fantastische Gebiete und tonnenweise hochwertige Ausrüstung für Horde und Allianz.

Grün ist das neue Lila

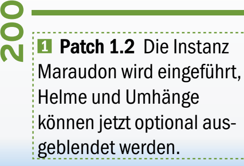
Kaum betreten Sie die neue Welt, stehen Sie auch schon mitten im Kampf. Hinter dem Tor tobt eine Schlacht zwischen der Brennenden Legion und den Verteidigern von Azeroth. Blizzard-typisch erhalten Sie auch gleich die erste Aufgabe, die Sie zur nächsten größeren Stadt führt: Thrallmar auf Hordenseite, Ehrenfeste bei der Allianz. Die beiden Ortschaften liegen sich auf der Höllenfeuerhalbinsel gegenüber, einem riesigen Gebiet, in dessen Mitte die Höllenfeuerzitadelle steht. Dort finden Sie die ersten Instanzen der schönen neuen Welt.

Wirklich ansehnlich ist es dort aber nicht. In der an das Ödland erinnernden Landschaft liegen überall Trümmer vergangener Schlachten, Feuer faucht aus Erdspalten. Die Höllenorcs haben sich hier breitgemacht, ein Überbleibsel der Horde aus alter Zeit. Zumindest in den Städten sind Sie aber sicher. Dort – in unserem Fall Thrallmar – erwarten Sie zahlreiche Aufträge, von denen bereits die ersten ordentlich Erfahrungspunkte einbringen und Sie förmlich mit neuen Ausrüstungsgegenständen bombardieren. Gerade für Vielspieler werden dies schmerzhafte Momente sein: Die grünen Gegenstände, die Sie beim Einlösen einer neuen Quest bekommen, reichen fast an epische Klamotten aus den hochstufigen Instanzen des Hauptspiels heran! Wer also monatelang im Pechschwingenhort verbracht oder den Geschmolzenen Kern gesäubert hat, wird wohl die ein oder andere Träne vergießen, wenn die teuer erkämpften lila Sets von schnöden, aber gleichwertigen grünen Gegenständen verdrängt werden. Helden, die bisher nicht die Zeit hatten, sich dem hochstufigen Inhalt des Hauptspieles zu widmen, freuen sich umso mehr. Da man gerade zu Beginn mit neuer Ausrüstung überhäuft wird, entsteht der Eindruck, dass Blizzard die Ausrüstungslücke zwischen diesen beiden Spielertypen möglichst schnell schließen will. Schön: Blizzard berücksichtigt jetzt auch Hybridklassen wie Schamanen, Paladine oder Druiden stärker. So bekamen wir mit unserem Taurendruiden nicht mehr nur Heilerkleidung vorgesetzt, sondern konnten uns aus einer Fülle an Items ein starkes Set für Kämpfe in Tierform aussuchen. Für erledigte Aufgaben gibt es selbst unausgeruht einen dicken Batzen Erfahrungspunkte

Die World-of-Warcraft-Chronologie

Seit dem Start von World of Warcraft im Februar 2005 hat Blizzard das Spiel immer wieder mit neuen Inhalten versorgt. Wir zeigen die wichtigsten Veränderungen.

2005



1 Patch 1.2 Die Instanz Maraudon wird eingeführt, Helme und Umhänge können jetzt optional ausgeblendet werden.



2 Patch 1.3 Der Düsterbruch kommt als knackig schwere Instanz dazu. Texte werden nun als Sprechblasen abgebildet.

3 Patch 1.4 Mit diesem Patch hält das Ehrensystem Einzug. Die Belohnungen sorgen für dauerspielende Ehrenfarmer.

4 Patch 1.5 Mit den neuen Schlachtfeldern der Kriegshymnenschlucht und des Alteractals stirbt Outdoor-PvP fast komplett.

5 Patch 1.6 Nefarian und die knallharte Schlachtzuginstanz Pechschwingenhort sorgen für Aufsehen. Wie soll man das schaffen?

6 Patch 1.7 Im Schlingendorntal kommt die Instanz Zul'Gurub hinzu. Für PvP-Schlachten gibt es das neue Arathibecken.

7 Patch 1.8 Die Zone Silithus wird komplett überarbeitet. Vier Drachen stehen als Outdoor-Raidbosse zum Kämpfen bereit.

8 Patch 1.9 In einem großen Welt-Event werden die Tore nach Ahn'Qiraj geöffnet. Dahinter: Instanzen für 20 und 40 Kämpfer.

9 Patch 1.10 Hui, es regnet! Schicke Wettereffekte sorgen seit diesem Patch für mehr Atmosphäre auf den Kontinenten.

10 Patch 1.11 Die derzeit schwerste 40-Mann-Instanz des Spiels, Naxxramas, taucht über den östlichen Pestländern auf.

11 Patch 1.12 Realmübergreifende Schlachtfelder werden eingeführt. Dadurch kämpfen jetzt verschiedene Server gemeinsam um den Sieg.

12 Patch 2.01 Der aktuelle Patch bereitet die Spieler auf das Add-on vor. Das Ehrensystem wird komplett überarbeitet.

2007

Das steckt alles in WoW!

Es gibt komplexere Online-Rollenspiele als World of Warcraft. Doch in keinem anderen ist die Mischung guter Spielelemente besser geglückt.

Entdecken und Reisen
Die Spielwelt umfasst – dank Add-on – drei riesige Kontinente mit vielfältigen Landschaftstypen und Klimazonen. Fliegende Bestien als Schnellreisesystem erleichtern die Fortbewegung.

Charakter entwickeln
Aus drei Talentbäumen wählen Sie Ihre Fertigkeiten. Mindestens ebenso wichtig ist auch die Ausrüstung. Zum Glück gibt es tonnenweise seltene Gegenstände.

Hauptberufe
Sammeln Sie Kräuter, nähen Sie Kleidung, bauen Sie Erze ab und schmieden Sie Waffen! Neu hinzugekommen: das Handwerk des Juwelenschleifens.

Nebenberufe
Neben den Hauptberufen können Sie sich auch in Erste Hilfe, im Kochen oder im Angeln üben. Kurzweilig und gut.

Aufgaben meistern
An jeder Straßenecke warten NPCs darauf, Sie mit Quests zu überschütten. Viele Aufgaben gehören zu langen Questreihen, als Belohnung gibt's Erfahrungspunkte und Ausrüstung.

Handeln
Kostbare Fundstücke und seltene Handelswaren verkaufen Sie im Auktionshaus – ganz so wie über die Internetplattform eBay. Motivierend.

Gilden
Wer dauerhaft Freunde sucht, tritt in eine Gilde ein. Das ist unabdingbar, falls Sie später in den großen Raids mitmischen wollen.

Instanzen
Instanzen sind spezielle Dungeons für einzelne Spielergruppen. Gutes Teamwork ist entscheidend, denn hier warten die mächtigsten Bossgegner.

Spieler gegen Spieler (PvP)
Die dank Add-on stark überarbeiteten PvP-Kämpfe finden in Arenen oder – auf speziellen PvP-Servern – auch im offenen Gelände statt. Ein erst kürzlich verbessertes Ehre- und Belohnungssystem sorgt für Langzeitmotivation.



TEUFLISCH Die meisten Gegner in der Scherbenwelt sind Dämonen. Hexenmeister haben hier sicherlich eine Menge Spaß – sie versklaven die Monster einfach!



FLEISSIG Juwelenschleifen, der neue Handwerksberuf, ergänzt sich optimal mit Bergbau und motiviert von Beginn an: Ihren ersten Ring basteln Sie in Rekordzeit!

Das sagen die Experten!

Diese beiden müssen es wissen: Unsere zwei Sonderheft-Volontäre und WoW-Profis durchstreifen die Scherbenwelt schon seit der Beta-Phase und kennen dort jeden Stein.

Juri Anger

„**World of Warcraft** ist besser den je. Das Add-on erfüllt alle Erwartungen und fesselt fast jeden über Monate an den PC."

Es macht wieder Spaß!
Nach fast zwei Jahren war **WoW** für mich schon ein bisschen ausgelutscht. Die zuletzt implementierte Instanz Naxxramas war größtenteils nur von Vollzeit-Spielern zu bezwingen. Um gegen die bis dato schwersten Herausforderungen im Spiel eine Chance zu haben, galt es, beinahe seine gesamte Freizeit zu opfern – zum Beispiel um attributverbessernde Tränke zu farmen. Flickwerk, Loatheb & Co. stattete ich also höchstens Gelegenheitsbesuche ab und konzentrierte mich in meinen Online-Zeiten auf PvP-Schlachten. Hier hatte Blizzard zum Glück bereits vor der Veröffentlichung von **The Burning Crusade** Hand angelegt und das System weniger zeitaufwendig gestaltet. Im PvE-Bereich kann ich jetzt endlich wieder Erfahrungspunkte sammeln, frische Instanzen erkunden oder die neuen Quest-Reihen genießen. Sobald ich Stufe 70 erreiche, sind spannende Arena-Kämpfe und knackig schwere High-End-Instanzen angesagt. Das **WoW**-Fieber hat mich auf jeden Fall wieder gepackt.

Patrick Neef

„Für mich steht fest: Spielerisch gibt es in diesem Genre selbst auf lange Sicht keine Alternative."

Das Alte, nur noch viel besser
Blizzard zeigt allen Anwärtern auf den Online-Rollenspiel-Thron, wie man es richtig macht. Die Erweiterung verbessert all die Features des Originals, die verbesserungswürdig waren, und derer gab es wenige: PvP? Neues Ehre-System und spannende Arena-Gefechte! Wochenlanges Ruf-Farmen? Vorbei! Stundenlanges Rumtrödeln in immergleichen Instanzen? Vergangenheit! Wer sich dann noch beschwert, dass man bei den Quests zehn Eber töten oder acht Kristalle heranschaffen muss, der sollte sich lieber von Rollenspielen fernhalten – denn woanders sieht es nicht besser aus! Viel interessanter ist doch, dass ich das hier mit anderen Spielern zusammen mache und dabei ständig so motiviert werde, dass ich einfach weitermachen will. Und dies in stimmungsvoller Kulisse, mit einer glaubwürdigen Hintergrundgeschichte und einer komfortablen Bedienung, die immer noch absolute Referenz ist. Ich habe die Beta-Phase jedenfalls genossen und genieße es auch jetzt, das Neue im Alten zu entdecken. Denn sind wir mal ehrlich: Schon das Alte war fantastisch!

KESSE KRIEGERIN

Diese Orcdame wird ihre schicke T2-Rüstung wohl auch bald gegen bessere Platte aus der Scherbenwelt eintauschen.



– nicht selten 10.000 und mehr für vergleichsweise leichte Quests! Das ist allerdings auch nötig, denn allein der Sprung von Stufe 60 auf 61 verschlingt mehr als 500.000 Erfahrungspunkte. Damit das leicht von der Hand geht, hat Blizzard die Scherbenwelt mit einer wahren Flut an Aufträgen gefüllt – von denen die meisten jedoch kaum etwas Besonderes sind. Obwohl viele Quests jetzt stärker ineinander verzahnt sind und sich über viele Folgeaufgaben erstrecken, töten Sie doch meist nur soundso viele Gegner oder sammeln Holz, Dämonenblut und Teile von Kriegsmaschinen. Nur selten sticht mal eine Aufgabe aus der Standardmasse hervor: Bei Thrallmar erwartet Sie etwa ein Orc, der Sie mit einem Flugtier über feindliches Gebiet schickt. Von dort aus werfen Sie Bomben und zerstören gegnerisches Kriegsgerät. Witzig!

Innerhalb kürzester Zeit kommen Sie auf der Höllenfeuerhalbinsel herum. Viele der Posten besitzen einen Flugpunkt – eine lobenswerte Verbesserung zum Hauptspiel, wo man teils lange Strecken zu Fuß bewältigen musste. Spieler, die die Scherbenwelt lieber auf dem Rücken seines Reittiers erforscht, sollte vorsichtig sein: Überall lauern Gegner, von dämonischen Höllenebern über getarnte Klauensichellauerer bis hin zu den erwähnten Höllenorcs. Wer der Höllenfeuerzitadelle einen Besuch abstatten möchte, kommt daher um so manchen Schlagabtausch nicht herum.

In die Instanz

Die Zitadelle wollen wir näher unter die Lupe nehmen und schließen uns zu einer Fünfergruppe zusammen, um die beiden Dungeons Höllenfeuerbollwerk und Blutkessel zu erkunden. Auch das ist neu im Add-on: Große Instanzen für 40 Mann gibt es nicht mehr, die maximale Spielerzahl liegt bei 25 Helden. Das erleichtert die Gruppensuche, erfordert aber in späteren, knallharten Instanzen mehr Einsatz und Konzentration jedes einzelnen Spielers.

> Die grünen Items aus ersten Scherbenwelt-Quests reichen fast an die epischen Klamotten bisheriger Level-60-Instanzen heran.

Zurück im Bollwerk: Unser Team stürzt sich tapfer ins Gefecht und prügelt sich schnell zum ersten Boss durch. Viele Gegner tragen ein kleines Kreissymbol über dem Kopf. Das zeigt an, welche Gegner miteinander „verknüpft" sind, Sie also gemeinsam attackieren. Aus Rollenspielersicht mag das stören, zum schnelleren und sicheren Vorankommen aber ist es ein echter Gewinn.

Schon nach einer halben Stunde stehen wir vor dem letzten Bossgegner – und besiegen ihn ohne Probleme. Hier hätte Blizzard ruhig etwas schärfer würzen dürfen. Für erfahrene Spieler stellen diese Instanzen keine Schwierigkeit dar. Später können Sie allerdings, etwas Ruf-Farmerei vorausgesetzt, mit einem Schlüssel die Instanzen auf den Schwierigkeitsgrad „Heroisch" schalten und damit deutlich bessere Ausrüstung abgreifen. Daran sollten sich aber nur kampferprobte Stufe-70-Helden versuchen.

Die Masse macht's

Während unseres Aufenthalts in den Instanzen füllt sich die Scherbenwelt langsam mit Spielern. Immer mehr Helden beider Fraktionen überschwemmen die Startgebiete und stehen Schlange, um die neuen Gegner anzugreifen. Als Entlastung hat Blizzard die Respawn-Zeit der meisten Mobs herabgesetzt: Erschlagene Gegner tauchen fast im selben Augenblick wieder auf, in dem Sie sie niederknüppeln. Damit werden die Startzonen der Scherbenwelt zwar anfangs entlastet, dem Spieleransturm sind die Server aber doch nicht gewachsen: Gegen Abend bricht unser Server „Die Silberne Hand" zusammen. Einen Computer neben uns streift Kollege Felix Schütz durch die neuen Startgebiete. Wir schnappen uns also einen Stuhl und schauen ihm eine Weile zu.

Alles auf Anfang

Zwei neue Rassen, die Draenei aufseiten der Allianz und Blutelfen für die Horde, sollen Neueinsteiger begeistern und – was noch schwieriger ist – erfahrene Spieler zu einem neuen Charakter ermuntern. Felix hatte **World of Warcraft** vor langer Zeit abgeschworen. Vermag da ein Add-on das alte Feuer wieder zu entfachen? Klare Ansage: Ja.

Neue Server stehen bereit, die Charaktererstellung geht wie am Schnürchen und ohne technische Probleme. Der erste Blick auf das Draenei-Startgebiet, die Azurmythosinsel vor der Dunkelküste in Kalimdor, gefällt sofort: Ein blau-grauer, von riesigen violetten Kristallen durchsetzter Wald breitet sich vor uns aus, die Musik stiftet eine beruhigende Atmosphäre. Für Neueinsteiger wird nun alles aufgefahren, was **World of Warcraft** einst so groß machte: Suchtwirkung von der ersten Sekunde an. Kleine Quests erzählen die Hintergrundgeschichte. Dabei hagelt es Belohnungen, Erfahrungspunkte, Levelaufstiege. Veteranen erreichen den zehnten Level im Galopp. Genießer und Neueinsteiger nehmen sich Zeit – um festzustellen, wie sorgfäl-



ZEITLOS Ab Stufe 65 erleben Sie Abenteuer in den Höhlen der Zeit. Dort reisen Sie in die Vergangenheit und kämpfen auf Schlachtfeldern aus der **Warcraft**-Geschichte.



ANDRANG Kurz vor Mitternacht versammeln sich Massen von Spielern vor dem Dunklen Portal. Zum Glück sind wir nicht auf einem PvP-Server ...

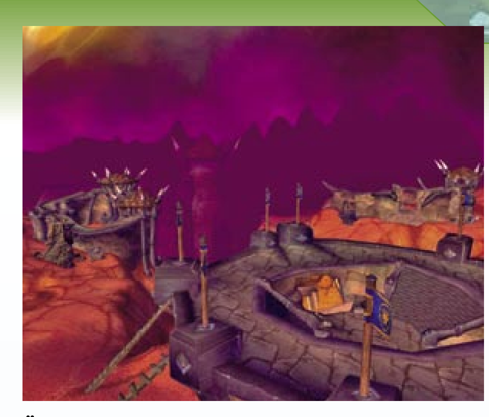
Wie ist es denn nun?

Wir haben sieben Punkte aus World of Warcraft herausgepickt und unter die Lupe genommen:

Die neuen Rassen
Wunderschön gestaltet, gleichen die neuen Völker Schönheits-unterschiede zwischen Horde und Allianz aus. Bullige Draenei und filigrane Blutelfen greifen in den Kampf ein. Dazu gibt's passende Startgebiete, die die Geschichte der Rassen erzählen.
Note: Gut



Fliegende Reittiere
Nie zuvor hatte man das Gefühl, sich so frei in der Welt von **World of Warcraft** zu bewegen. Jeder Winkel der Scherbenwelt ist jetzt erreichbar. Der erste Flug mit dem eigenen Greifen ist ein ganz großer Moment im neuen Add-on.
Note: Sehr gut



Überarbeitetes PvP
Das alte PvP-System war Hauptkritikpunkt vieler Spieler. Meist konnte man sich bei der Hatz auf Rang 14 so gut wie keine Auszeit gönnen – und das über Wochen oder gar Monate. Seit der Komplettüberholung, die ein lineares Belohnungssystem, neue Außenwelt-PvP-Ziele und Arena-Kämpfe mit sich brachte, sind diese Kritiker nun still. Zu Recht, finden wir.
Note: Sehr gut

Grafik
An der Engine hat sich leider nichts getan. Noch immer erlebt man das Spiel in der sehr eigenen, aber originellen wie farbenfrohen Comic-Grafik. Zwar ist diese längst nicht mehr auf dem neuesten Stand, jedoch läuft kaum ein anderes MMOG so sauber und flüssig. Die neuen Gebiete sind dank liebevoller, detailreicher Gestaltung wieder ein Augenschmaus.
Note: Befriedigend

Frische Instanzen
Zwischen Stufe 60 und 70 bieten sich den Spielern über 20 neue, wunderschön gestaltete Instanzen (für fünf bis 25 Spieler) zum Erkunden an. Fast alle lassen sich zudem im enorm schweren heroischen Modus spielen. Für Langzeitmotivation durch harte Bosskämpfe und tolle neue Items ist also gesorgt.
Note: Sehr gut

Handwerkskunst
Nur eine neue Tätigkeit! Juwelenschleifer stellen Ringe, Ketten und die heiß begehrten sockelbaren Edelsteine her. Alle anderen Berufe sind nun bis zu einer Fertigkeitsstufe von 375 erweiterbar und warten mit zahlreichen neuen Rezepten auf. Blizzard hat zudem an der Balance aller Handwerkskünste gedreht und sehr mächtige, herstellbare Gegenstände eingebaut.
Note: Gut

Einsteigerfreundlichkeit
Die Inhalte der Erweiterung sind zum Großteil für Spieler ab Stufe 60 gedacht. Lediglich die neuen Rassen mit ihren Startgebieten und das Juwelenschleifen laden auch Einsteiger zum Kauf ein. Allerdings werden Blutelfen und Draenei schon ab Stufe 20 in altbekannte Gebiete entlassen.
Note: Ausreichend



ORIGINELL Als Draenei erlangt man bereits auf der Einsteigerinsel ein riesiges Reittier! Wenn auch nur für 15 Minuten ...

DAS HAT GESESSEN Effektvoll strecken wir einen Späher der Blutelfen nieder. Vorne links gut zu erkennen: Die Totems der Draenei-Schamanen wurden komplett neu gestaltet. Dieses hier steigert unsere Abwehrkraft.

PLAGE Durch das Startgebiet der Blutelfen zieht sich eine Schneise der Verwüstung – das Werk der untoten Geißel.

tig Blizzard die neuen Völker in die Spielwelt eingeflochten hat. Eine Draenei-Quest handelt etwa davon, eine verletzte Nachtelfin zu kurieren, während andere Aufträge in ein Expeditionslager der Allianz führen. Alles passt zusammen, das Spiel fließt wie eh und je. Neben typischen Sammel- und Boten-Quests gibt es auch ein paar hübsche Ausnahmen. Bereits nach wenigen Stunden bekommen Draenei-Spieler beispielsweise für kurze Zeit ein riesiges, elefantenartiges Reittier unter den Hintern geschnallt – wer so durch ein Dorf voller Neueinsteiger stolziert, zieht garantiert neidische Blicke auf sich und knüpft schneller Kontakte, als man wegreiten kann.

Die Blutelfen wurden mit ebenso viel Liebe in das Spiel geschrieben und verzaubern mit einer unheilvollen und dabei erhabenen Atmosphäre. Auch hier gilt: Das Angebot an Quests, die Abfolge von Handlungen und Erfolgserlebnissen, all das ist mustergültig, ein Lehrstück guten Spieldesigns. Aber: Wer das Hauptspiel kennt, braucht nicht eilen – die neuen Startgebiete sind zwar wunderschön, aber im Grunde nichts anderes als das, was man von den anderen Rassen gewohnt ist. Bereisen Sie jedoch unbedingt die neuen Hauptstädte Exodar und Silbermond! Hier hat Blizzard die prächtigsten Bauten abgeliefert, die es bislang im Spiel zu sehen gab. In Exodar knistern purpurne Energiequellen, über die Decke spannen sich schimmernde Rohre und Brücken. Ein Raum dient gar als Dämonen-Museum. Das bedrohlich schöne Silbermond hat einen handlungsbedingten Makel: Eine Schneise der Zerstörung zieht sich durch die Stadt, verursacht durch den Marsch der Untoten – nachzuspielen im Strategie-Klassiker **Warcraft 3**. Für beide neuen Rassen gibt es jeweils zwei neue Gebiete zu erkunden. Danach geht's fließend raus in die Welt, die Sie aus dem Hauptspiel kennen. Zum Zeitpunkt der Drucklegung waren die Startgebiete noch wie ausgestorben – die meisten Spieler kümmern sich wohl lieber um die magische 70 im Charakterbildschirm. Eine gute Gelegenheit für Neueinsteiger!

Das neue Handwerk des Juwelenschleifens ist übrigens nicht minder suchterzeugend als der Spielbeginn: Wählen Sie Bergbau als Zweitberuf und brechen Sie erst mal ein wenig Kupfer aus dem Gestein. Mit dem Material erzeugen Sie dann ruck, zuck Ihren ersten Ring. Eine nützliche Belohnung, blitzschnell generiert und bereits ab Level 10 verfügbar – so verführt man (Neu-)Einsteiger!

Die Rückkehr der Sucht

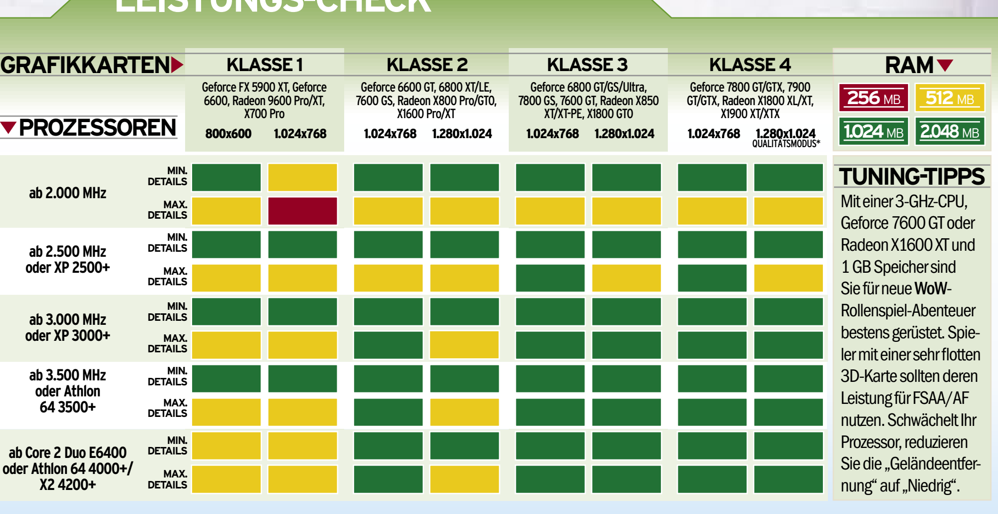
Blizzard gelingt es abermals, durch konsequente Weiterführung ihres Erfolgsrezeptes eine riesige, motivierende Spielweise auf dem Bildschirm auszubreiten. Dabei erfinden sie das Rollenspiel-Rad nicht neu, geben ihm aber mit durchdachten, frischen Inhalten sowie lang ersehnten Verbesserungen neuen Schwung. Wer sich bisher in **World of Warcraft** wohl gefühlt hat, kommt um dieses Add-on nicht herum. Gelegenheitsspieler finden hier ebenso neue Herausforderungen wie hartgesottene Naxxramas-Helden. Denn was vor zwei Jahren mit dem Start von **World of Warcraft** funktioniert hat, klappt auch bei **The Burning Crusade**: Das alte Prinzip, die Sammelleidenschaft, die Freude über den Stufenaufstieg – einfach fesselnd. Umso schöner ist es, das alles mit Freunden aus dem Hauptspiel zu erleben! (rh/fs)



STILFRAGE Die Gestaltung von Silbermond, der Blutelfen-Hauptstadt, ist fast zu comichaft.

BILDSCHÖN Exodar, die Basis der Draenei, ist ein gestrandetes Dimensionsschiff.

EDEL
Diese Blutelfin trägt lässig ein T4-Rüstungsset der Paladine. Bis Sie solche Luxus-Items tragen dürfen, müssen Sie wieder eine Menge Bosskämpfe und Instanzen meistern.



LEISTUNGS-CHECK

GRAFIKKARTEN ▸ / ▾ PROZESSOREN		KLASSE 1 (Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600, Radeon 9600 Pro/XT, X700 Pro) 800x600	KLASSE 1 1.024x768	KLASSE 2 (Geforce 6600 GT, 6800 XT/LE, 7600 GS, Radeon X800 Pro/GTO, X1600 Pro/XT) 1.024x768	KLASSE 2 1.280x1.024	KLASSE 3 (Geforce 6800 GT/GS/Ultra, 7800 GS, 7600 GT, Radeon X850 XT/XT-PE, X1800 GTO) 1.024x768	KLASSE 3 1.280x1.024	KLASSE 4 (Geforce 7800 GT/GTX, 7900 GT/GTX, Radeon X1800 XL/XT, X1900 XT/XTX) 1.024x768	KLASSE 4 1.280x1.024 QUALITÄTSMODUS*
ab 2.000 MHz	MIN. DETAILS	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
ab 3.500 MHz oder Athlon 64 3500+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
ab Core 2 Duo E6400 oder Athlon 64 4000+/ X2 4200+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

RAM ▾
256 MB (Unzumutbar) | 512 MB (Akzeptabel) | 1.024 MB (Optimal) | 2.048 MB (Optimal)

TUNING-TIPPS
Mit einer 3-GHz-CPU, Geforce 7600 GT oder Radeon X1600 XT und 1 GB Speicher sind Sie für neue **WoW**-Rollenspiel-Abenteuer bestens gerüstet. Spieler mit einer sehr flotten 3D-Karte sollten deren Leistung für FSAA/AF nutzen. Schwächelt Ihr Prozessor, reduzieren Sie die „Geländeentfernung" auf „Niedrig".

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden 2fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

Jenseits des Portals

Sie haben sich zum brennenden Kreuzzug begeben und benötigen Infos und Daten? Unser Sonderheft, www.pcgames.de und die Kollegen von buffed.de helfen!



Kommen Sie in einer Instanz nicht weiter? Wissen Sie nicht, wie Sie Ihre Talentpunkte optimal verteilen? Wo ist der nächste Trainer, bei dem Sie die neue Fertigkeitsstufe erreichen? Auf all diese Fragen haben wir Antworten – alle zwei Monate, brandaktuell.

In unseren **World of Warcraft**-Sonderheften nehmen wir jede Klasse genau unter die Lupe, schließlich setzen Sie sich Tag für Tag mit Ihrem Charakter und seinen Fähigkeiten auseinander. Wir erklären, welche Talente Sie unbedingt brauchen und welche Sie getrost vernachlässigen dürfen. Und: Sobald Blizzard per Patch an den Schrauben dreht, erfahren Sie es von uns.

Instanzen, Dungeons, Items

The Burning Crusade bietet eine Menge neuer Instanzen und Dungeons. Damit Sie nicht gleich an den ersten Gegnern verzweifeln, haben wir jeweils die beiden 5-Spieler-Instanzen der Höllenfeuerzitadelle und des Echsenkessels bis in den letzten Winkel gespielt und verraten Ihnen Kniffe und Taktiken. Mit den neuen Items werden Sie als Erster in Orgrimmar oder Ironforge auf dem Briefkasten posieren. Wir bieten Ihnen Guides zu Berufen, Rassen, PvP, Spielmechaniken, Quests oder Events.

Im aktuellen Heft: Das Juwelenschleifen wird genau beschrieben, sodass Sie sich optimal auf Ihre Karriere vorbereiten können. Detaillierte Einblicke in die Startgebiete der neuen Rassen sowie ein Überblick über Flugmounts und die diversen Open-PvP-Gebiete, in denen sich heiße Gefechte abspielen, sind nur ein paar unserer aktuellen Themen.

Eine Leseprobe des Heftes finden Sie ab Seite 130 und auf www.pcgames.de – für ein Abo mit tollen Prämien schauen Sie auf die rechte Seite!



Die kultige Webseite mit der großen deutschen WoW-Datenbank auf einen Blick!



SIND BUFFED (v.l.) Heinrich Lenhardt, Daniel Cron, Bernd Holtmann, Christian Zamora, Marcel Anacker, Benjamin Hirsch, Mathias Fabian.

Herzlich willkommen bei dem Spieleportal für Online-Rollenspieler! Das Herzstück von www.buffed.de ist BLASC, die größte deutsche Datenbank für **World of Warcraft**. Auf unserer Webseite finden Sie dieses mächtige Suchwerkzeug, das Sie bei den Quests und Aufgaben in **WoW** unterstützt.

Die BLASC-Datenbank

Mit der BLASC-Software haben die fleißigen buffed-Nutzer über 480.000 Charakterprofile ihrer **WoW**-Helden bei uns hochgeladen – und es werden täglich mehr. Neugierig geworden?

Dann schauen Sie vorbei und durchforsten Sie die riesige Datenbank nach den Informationen, die Sie für Ihre **The Burning Crusade**-Abenteuer brauchen!

Die BLASC-Software

Sie brauchen Unterstützung? Dann sind Sie bei uns richtig: In der BLASC-Datenbank befinden sich Infos zu über 4.500 Quests, mehr als 14.000 Gegenständen und 9.000 NPC-Charakteren aus **World of Warcraft** und **The Burning Crusade**. Die Suchmaske für Charakter-, Quest- oder Gegenstandsnamen (deutsch und englisch) finden Sie direkt auf der Startseite. Mit unserer hauseigenen Software können Sie legal und völlig gefahrenlos die Charakterdaten Ihrer **WoW**-Charaktere in unsere Datenbank hochladen.

Zeigen Sie Ihren Freunden, welche Berufe Ihre Charaktere beherrschen, welche Set-Gegenstände Sie tragen und wie Sie geskillt sind. Sehr cool: Jeder Charakter bekommt eigene Web-Visitenkarten.

Das BLASCrafter-Add-on

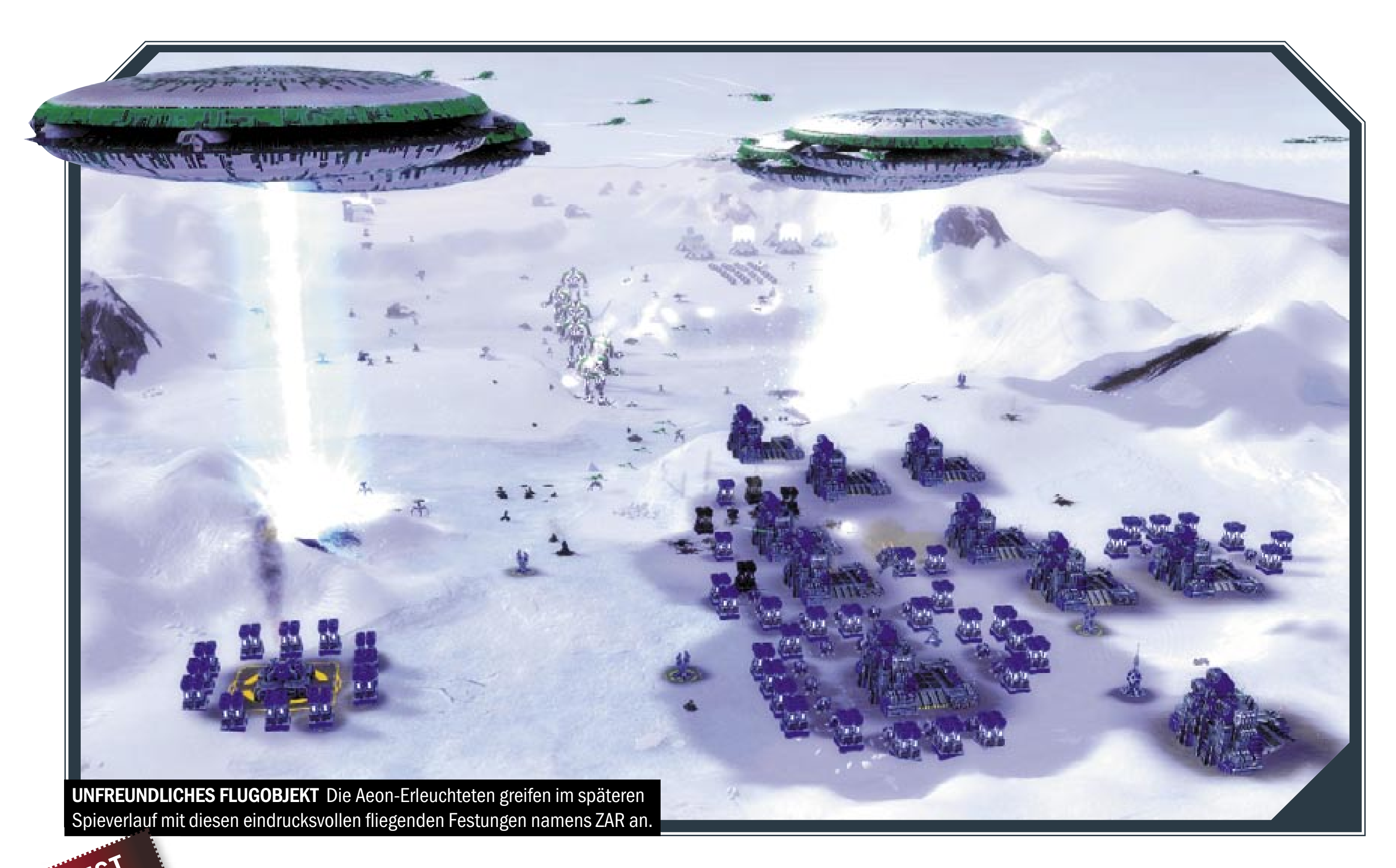
Das Branchenverzeichnis für **World of Warcraft**: In der Suchbox des BLASCrafter finden Sie bequem die Spieler, die bestimmte Gegenstände herstellen oder verzaubern können. Die nötigen Infos kommen direkt aus der stetig wachsenden Datenbank, in der schon über 480.000 **WoW**-Charakterprofile vorliegen.

Die buffed-Show

Erleben Sie die spannendsten Online-Rollenspielmomente mit buffed.de: Gameplay-Videos frisch aus dem buffed-Hauptquartier.

Der buffed-Cast

Jede Woche trifft sich die buffed-Redaktion zur ultimativen Redaktions-Talkrunde, die als MP3-Download auf www.buffed.de vorliegt.



UNFREUNDLICHES FLUGOBJEKT Die Aeon-Erleuchteten greifen im späteren Spieverlauf mit diesen eindrucksvollen fliegenden Festungen namens ZAR an.

BETA-TEST

Supreme Commander

Der inoffizielle Nachfolger zu Total Annihilation ist da. Doch das Echtzeit-Strategie-Spiel mit den meisten Explosionen pro Pixel kämpft noch mit Beta-Bugs.

Gebannt starrt der übernächtigte Mann auf den Monitor, hektisch bewegt er die Maus. Klickt Dreiecke mit einem Strich an der Unterseite an, rechtsklickt auf ein andersfarbiges Quadrat. Klickt ungeduldig auf einen Halbkreis mit zwei Strichen und doppelklickt auf besagtes Quadrat erneut. Zieht mit der Umschalttaste Punkte auf grünem Grund hin und her. „Ja, koordinierter Angriff", freut er sich. Ein besorgter Herr, nennen wir ihn Oliver, schaut ihm über die Schulter, hebt die Augenbrauen und schaut seinen Kollegen Felix an. „Soll ich?", fragt er, die Nummer des Notarztes auf dem Telefon.

Nein, keine weitere Folge von „Geschichten einer Redaktion", sondern Alltag beim Vorabtest von **Supreme Commander**. Grund dafür, dass all die geometrischen Formen, die Ihnen einzutrichtern Lehrkörper nie in der Lage waren, nun von Ihnen in Windeseile beherrscht werden, ist Chris Taylors Mantra bei der Entwicklung: Es geht darum, rauszuzoomen.

Und zwar verdammt weit weg, so weit, dass Sie die ganze Karte, die teilweise bis zu 10.000 Quadratkilometer (in Wissensmagazinsprache: etwa viermal das Saarland oder 2.000.000 Fußballfelder) umfasst, auf einmal im Blick haben.

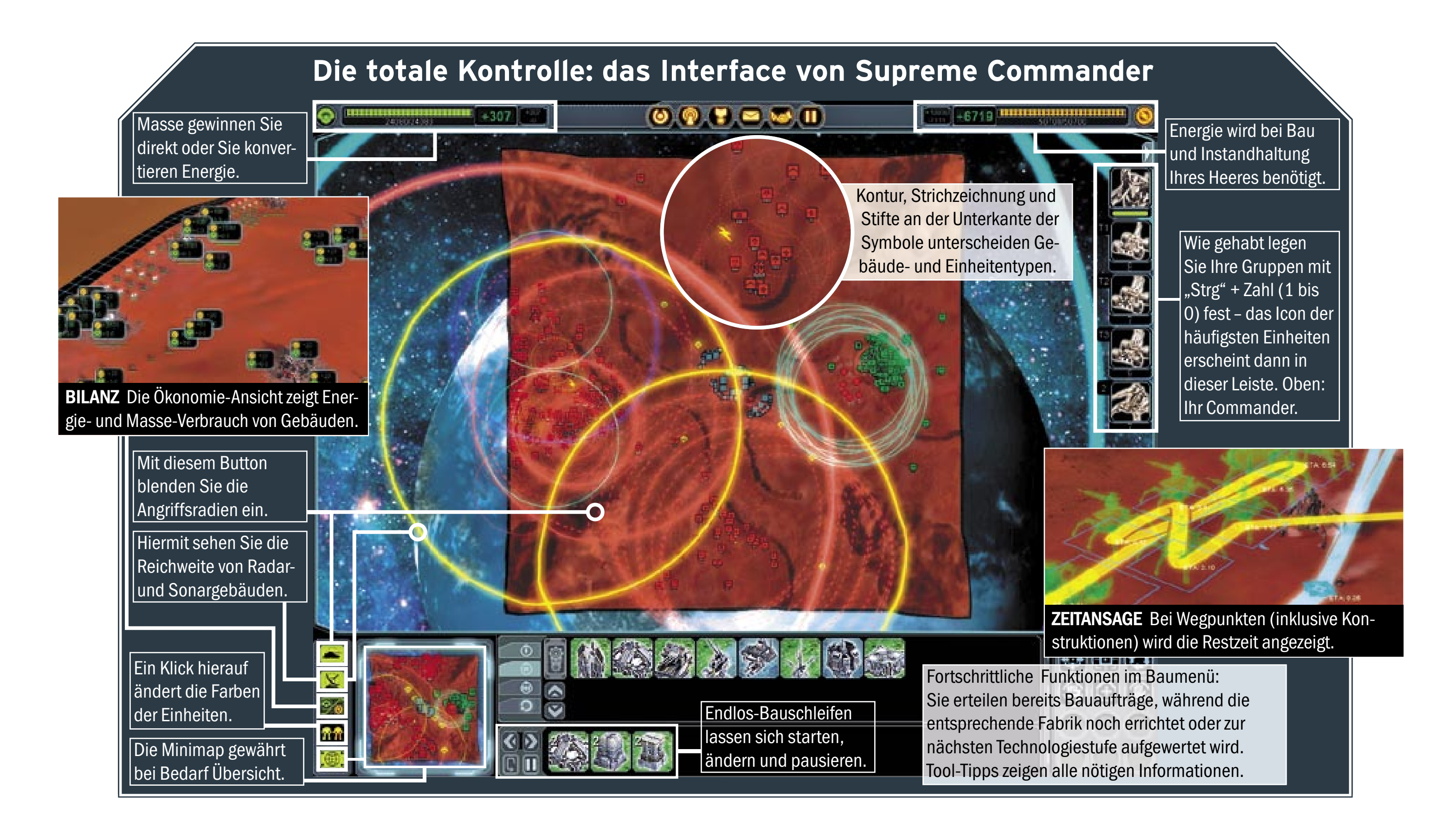


ARMAGEDDON Das Introvideo klärt Sie über die bisherigen Vorfälle auf und ist eine gute Einstimmung auf das action- und temporeiche Strategiespiel.



INSTANT MESSAGING Ihre Einsatzbesprechungen treiben auch die Geschichte voran. Eine überzeugende Lösung, die aber nicht die Authentizität von **Starcraft** erreicht.

Die totale Kontrolle: das Interface von Supreme Commander



Kommandieren und erobern

Damit Sie auch bei den großen Karten noch Ihre Einheiten auseinander halten, erscheinen statt deren Bilder bei einiger Weitsicht Symbole. Das Hantieren mit diesen Zeichen geht leicht von der Hand, ist aber erwartungsgemäß optisch wenig spektakulär.

Wie so vieles an **Supreme Commander** ist das Design der Einheiten (als Symbol wie als echtes Objekt) vor allem Geschmackssache. Die einen kritisieren den sterilen Spielzeugroboterstil, die anderen erfreuen sich an der technikverliebten Gestaltung.

Unumstritten: Zu jedem Zeitpunkt merkt man dem Spiel den Hang zu echter strategischer Tiefe an. Die Grundzüge jedes Echtzeit-Strategie-Spiels sind natürlich erhalten: der Aufbau einer Basis mit Rohstoff- und Produktionsgebäuden, die Konstruktion von Land-, Wasser- und Lufteinheiten, Forschung für bessere Vehikel und schließlich der Kampf. Doch in etlichen Nuancen macht **Supreme Commander** etwas anders als seine Mitbewerber.

> Unumstritten: Zu jedem Zeitpunkt des Spiels erkennt man den Willen zu anspruchs- und wuchtvoller Strategie mit Biss.

Am Anfang jeder Mission oder Mehrspielerkarte starten Sie mit Ihrer Armored Command Unit. Das ist gewissermaßen Ihr Avatar auf dem Schlachtfeld, dessen Ableben meist eine unmittelbare Niederlage zur Folge hat. Mit diesem errichten Sie Ihre ersten Land-, Luft- und Wasserfabriken sowie Masse-Extraktoren und Kraftwerke. Von den beiden Rohstoffen Masse und Energie – sehr passend für das futuristische Quantenzeitalter – lässt sich jeweils nur eine bestimmte Menge speichern.

Kriegshandwerk

Während es also für Ihre Kriegskasse surrt und brummt, steigen aus Ihren Fabriken Ingenieure (die bauen weitere Gebäude) und Kampfeinheiten. Da in **Supreme Commander** Ihre Produktionsketten in der Endlosschleife rattern und einige Gebäude permanent Saft oder Materie beanspruchen, ergibt sich insgesamt ein stetiger Mittelabwie -zufluss, den das Interface auch so anzeigt.

Alle Fabriken, Ihre Rohstoffgebäude und die schützenden



FÄHR PLAY Für Transporteinheiten gibt es ein „Fähren"-Feature, mit dem permanent von einem zum anderen Ort befördert wird.



DOPPELHERZ Für Besitzer zweier Monitore ist diese Option interessant: Sie spielen auf dem linken Bildschirm und haben auf dem rechten Screen ständig die Übersichtskarte im Blick.

Suboptimal Commander

Unsere Test-Version war noch mit einigen Fehlern behaftet, die den Spaß an Supreme Commander erstickten.

Miserable Performance

Anfänglich läuft das Spiel auf fast allen Rechnern flüssig, dann bricht die Framerate zunehmend ein. Nach mehreren Telefonaten mit THQ und komplett neu zusammengebauten Rechnern ist die Ursache immer noch nicht bekannt. Wir vermuten ein Problem mit dem für die Presseversionen eingesetzten USB-Kopierschutz (Dongle) und glauben daher, dass sich die Performance noch verbessern wird.

Fehler bei Speicherständen

Beim Laden gespeicherter Savegames gehen zugewiesene Gruppierungen mitunter verloren. PC Games meint: Dieser Mangel wird ganz sicher noch behoben. Aber: Beim Laden späterer Savegames stürzt das Spiel derzeit noch ab. Hierzu lässt sich keine Prognose treffen.

Kleinere Bugs

Verwirrend, aber nicht gravierend: Das Bild für die dominierende Einheit einer bestimmten Gruppe aktualisiert sich derzeit nicht, sodass Ihre Flotte vielleicht immer noch durch ein kleines Panzer-Icon repräsentiert wird. Außerdem wechselt die Musik sehr abrupt. Am ärgerlichsten: Bei größeren (zig bis mehrere Hundert Einheiten) Gruppen wirkt sich ein Angriffsbefehl teilweise nur auf die vorderen Reihen aus, während der Rest der Truppe einfach stehen bleibt. Von THQ war zu hören, dass ein Großteil bekannter Bugs bis zum Release noch beseitigt werde.

GEBRANDMARKT Das Schlachtgetümmel hinterlässt auf der Landschaft eindeutige Spuren, was zur etwas martialischen Atmosphäre beiträgt.

SPIDER-MAN Die experimentellen Einheiten sind optisch wie kämpferisch sehr eigenständig. Hier: der Spinnenbot Monkeylord.

Schilde werten Sie gegen einen entsprechenden Obulus zu weiteren Technologiestufen auf.

Zeitalter der Imperien

Die taktischen Vorteile liegen auf der Hand: effizientere Rohstoffnutzung und bessere Einheiten, schließlich gekrönt von den sogenannten experimentellen Einheiten. Der Wettlauf um diese außerordentlich starken Spezialeinheiten, das Hochrüsten der eigenen Armee auf wahrhaft riesige Ausmaße von mehreren Hundert Vehikeln machen einen großen Reiz des Spiels aus.

Nebst diesem Faible für Megalomanie zeichnet sich **Supreme Commander** im Einzel- wie im Mehrspielermodus dadurch aus, dass es ein enorm strategisches Vorgehen erfordert. Oft beißen Sie sich mit mehreren wechselnden Einheiten-Kombinationen von verschiedenen Seiten aus die Zähne aus, bis Sie das Verteidigungsbollwerk des Gegners endlich geknackt haben. Umgekehrt bestraft die künstliche Intelligenz – im freien Spiel sind Strategien wie Rush-Taktik oder eine langsam aufbauende KI wählbar – sofort für vernachlässigte Verteidigungseinrichtungen. Tatsächlich sind die strategischen Möglichkeiten beachtlich. Jede Einheit besitzt dedizierte Vor- und Nachteile, der Unterschied unterschiedlicher Technologiestufen macht sich sofort bemerkbar. Ganz klar: Wer schwere Kost mag, wird an **Supreme Commander** seine Freude haben. Wenig Spaß dagegen bereitet es, wenn die Wegfindung bei großen Gruppen (noch) versagt und sich komplette Einheitenverbände standhaft Angriffsbefehlen widersetzen. Ist ja auch viel bequemer, den befreundeten Maschinen beim Zerbröseln zuzuschauen.

Noch manch anderes ist derzeit suboptimal: Die Performance sackt nach einer Weile grundsätzlich in den Diashow-Bereich ab. Wegen dieser und anderer Mängel am Spiel wurde die Vergabe eines endgültigen Testurteils durch THQ untersagt.

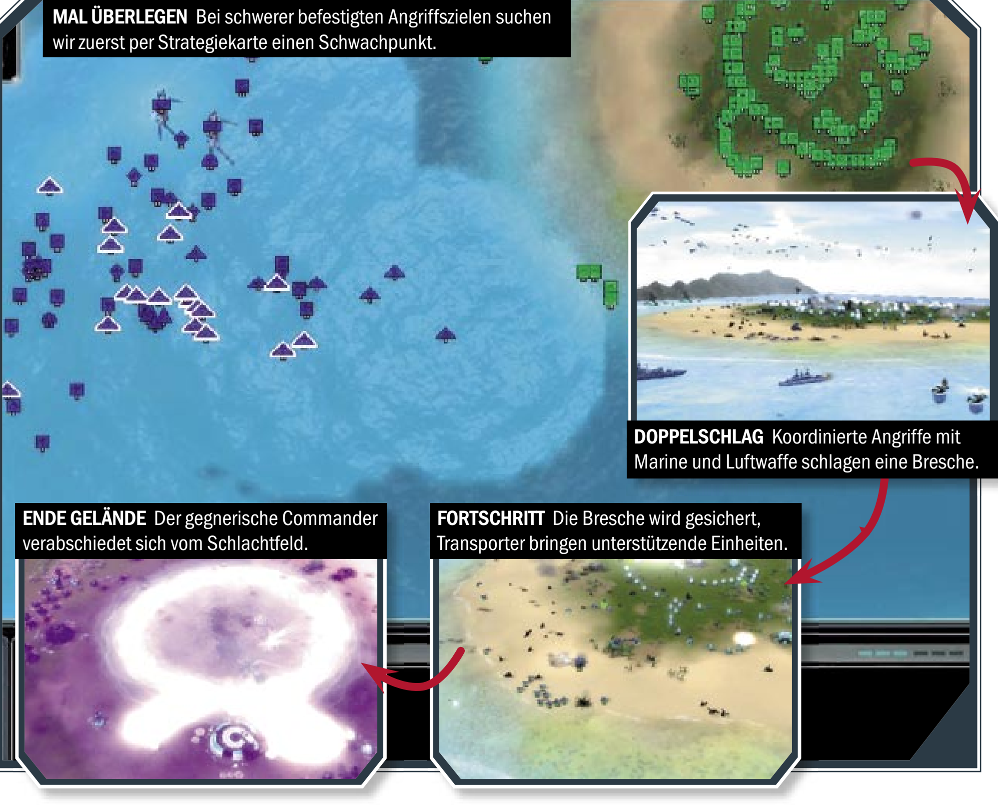
Imperium im Krieg

Nanu, der Artikel ist schon fast zu Ende und die Geschichte der Einzelspielerkampagne wurde noch nicht erwähnt? Das hat einen recht simplen Grund: Im Verhältnis zum Rest des Spiels ist sie sehr unspektakulär ausgefallen: Die Menschheit ist mit Quantenforschung in fremde Galaxien vorgedrungen, hat dabei aber mal wieder allerlei Unheil angerichtet. So wurde eine etwas esoterische Alien-Fraktion nach kurzer Diskussion einfach eliminiert – die Anhänger der Verblichenen und ihrer philosophischen Einstellung, die Aeon, sind nun verständlicherweise wenig kooperativ. Aufgrund der harten Hand, mit welcher die United Earth Federation vom Mutterplaneten aus ihr Imperium führt, haben Sie es außerdem mit den aufmüpfigen Cybran-Rebellen zu tun.

SCHILDERWALD Schilde benötigen eine Menge Energie, schützen aber wertvolle Gebäude. Natürlich gibt es sie auch in mobilen Ausführungen.



UPDATE Solche Einblendungen informieren Sie während einer Mission über eventuelle Geschehnisse. Der Button darunter erklärt die jeweiligen Missionsziele.



MAL ÜBERLEGEN Bei schwerer befestigten Angriffszielen suchen wir zuerst per Strategiekarte einen Schwachpunkt.

DOPPELSCHLAG Koordinierte Angriffe mit Marine und Luftwaffe schlagen eine Bresche.

ENDE GELÄNDE Der gegnerische Commander verabschiedet sich vom Schlachtfeld.

FORTSCHRITT Die Bresche wird gesichert, Transporter bringen unterstützende Einheiten.

Gut: Jede der drei Fraktionen spielt sich anders, hat andere Vorzüge und Einheiten, in welche Sie die Kampagne gut einführt. Nicht so gut: Obwohl die Mühe, abwechslungsreiche Missionen mit einer schmückenden Geschichte zu erschaffen, dem Programm anzumerken ist – es hat nicht geklappt. Zwar gibt es Sekundärziele, Ihre Aufgaben ändern sich im Laufe der Missionen aber und dramatische Einblendungen treiben die Story voran.

Das alles erinnert nicht nur an eine ganze Bastion Science-Fiction-Klischees, es wurde auch schon vor fast zehn Jahren von **Starcraft** besser gemacht. Für eine wirklich nahe gehende Story sind die Charaktere zu einseitig, die Missionen gleichen einander zu sehr und die Wendungen der Geschichte sind zu vorhersehbar.

Parallelwelt

Insgesamt vermittelt zwar jede Mission eindrucksvoll das Gefühl, auf einem riesigen Kriegsschauplatz zu sein, bietet aber langfristig zu wenig fesselnde Momente. Ein weiterer Grund für das spröde Gesamtbild von **Supreme Commander**: Auf dem Schlachtfeld schallt die ganze Zeit sehr eintönige Musik aus den Boxen und alle Einheiten melden sich grundsätzlich nur mit einem kurzen maschinellen Sound. Das Gefühl, echte Personen zu steuern, entsteht dabei selbstredend nicht. Auch die Drei- und Vierecke tragen wenig zur Charakterbildung Ihrer Einheiten bei.

Natürlich: Das ist so gewollt. Denn **Supreme Commander** richtet sich primär an Profi-Kommandeure, die mit der ganzen Macht des Interfaces furchteinflößende Truppenmassen kontrollieren wollen. Wie im inoffiziellen Vorgänger **Total Annihilation** springt dabei der Funke zwar reichlich auf dem Schlachtfeld, jedoch nicht zwangsweise auf den Spieler über.

Wer die Kampagne in erster Linie als Mehrspieler-Übungsplatz begreift, stört sich daran freilich nicht. Was dieser taugt und welche Wertung der Einzelspielermodus erhält, erfahren Sie zum Release online und in der nächsten PC Games. (bur)

DIE ZWEITE MEINUNG

OLIVER HAAKE

„Ich mag es, wenn es schnell zur Sache geht. Hier kommt aber erst nach 20 Minuten Spannung auf.“

Supreme Commander entwickelt sich zu einer ausgewachsenen Hass-Liebe. Der Anfang unserer Beziehung war eher unterkühlt. So richtig gut wirkten die Spielszenen auf den allerersten Screenshots nicht. Als ich den Titel dann auf der Games Convention in Leipzig sah, wendete sich das Blatt. In riesigen Massenschlachten krachte und knallte es an allen Ecken und Enden, das Spielgeschehen lief vollkommen flüssig ab. Beeindruckend! Mit der vorliegenden „Test“-Version kippt die Stimmung jedoch wieder. Zu mies ist die Spiele-Performance, zu langatmig der Spielaufbau. Ich gestehe, ich mag es, wenn es in Echtzeit-Strategietiteln schnell zur Sache geht – wie in **Warcraft** oder **Command & Conquer**. **Supreme Commander** dagegen quält mich mit langen Aufbauphasen. Erst nach zehn bis 20 Minuten kommt Spannung auf. Ist es aber dann so weit und laufen die Gefechte flüssig, macht mir das Spiel wahnsinnig Spaß. Da kann ich auch über eine schwächere Hintergrundgeschichte und stereotype Charaktere hinwegsehen.

SUPREME COMMANDER

CA. € 45,-
16. FEBRUAR 2007
USK: AB 12 JAHREN

CHRISTIAN BURTCHEN



„Zoom! Ein Spiel mit großartiger Schlachtatmosphäre und tollen Features, aber …“

Ach, **Supreme Commander**, es hätte so schön werden können! In vielen Momenten zeigt das Spiel, was eigentlich in ihm steckt und wie toll es sich anfühlt, Herr riesiger Heere zu sein. Das Interface ist weitgehend wohl überlegt und wird sicher bald seine Nachahmer finden. Koordinierte Attacken, Bauschleifen, Drag & Drop mit Wegpunkten – alles tolle Sachen. Auch das totale Rauszoomen funktioniert und sorgt für die nötige Übersicht. Früher oder später gewöhnen Sie sich schneller als erwartet an die ikonische Darstellung Ihrer Einheiten. Wie diese Symbole ist auch das Design primär Geschmackssache. Andere Schwächen des Spiels aber lassen sich nicht wegdiskutieren, allen voran die Hintergrundgeschichte, die wegen ihrer stereotypen Charaktere nicht wirklich fesselt. Auch beim Missionsdesign wird die Klasse eines **Schlacht um Mittelerde 2** oder gar **Warcraft 3** nie erreicht. Klar: Wer **Total Annihilation** mag, wird auch mit **Supreme Commander** viele glückliche Stunden verbringen. Doch selbst dann empfiehlt sich ein beißspurensicherer Tisch, denn bei drei Bildern pro Sekunde gerät selbst das Ziehen eines Auswahlrahmens zur Qual. Hoffen wir zum Release das Beste!

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Gas Powered Games
Titel vom selben Entwickler: Dungeon Siege | Dungeon Siege 2
Publisher: THQ
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis

MEHRSPIELERMODUS

Test in PC Games 04/07

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Eigenwilliges Design und gute Effekte
Sound: Monotone Musik, maschineller Sound
Steuerung: RTS-typisch mit Komfortfunktionen

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 3.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 4.600 MHz, 2.048 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Strategischer Tiefgang mit vielen Einheiten
- + Überwiegend sehr herausfordernde KI
- − Fade Hintergrundgeschichte
- − Völlig indiskutable Performance
- − Manche Savegames werden nicht geladen

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: KEINE WERTUNG



ENGPASS Konzertierter Angriff alliierter Bodentruppen und Bomber auf eine russische Basis.

War Front

AUF DVD
- Mehrspieler-Video
- Einzelspieler-Video

Turning Point | Zweiter Weltkrieg alternativ: Der Führer stirbt, Deutschland ist Siegermacht und Atomschläge zählen zu den lustigsten Attraktionen. Juchhei!?

Die wirklich wahrste Wahrheit über den Zweiten Weltkrieg – das wäre eigentlich der passende Name für diesen Ausbund an historischer Unkorrektheit. Das Echtzeit-Strategiespiel startet mitten in London, wo die Deutschen gerade dabei sind, die letzten tapferen Verteidiger zu überrennen – mit Raketenrucksäcken bestückten Kommandosoldaten, einem gepanzerten Zeppelin und dem kugelfesten Nationalhelden Roland Hellmann.

Witz komm raus ...

Sie haben das aus dem Geschichtsunterricht anders in Erinnerung? Vermutlich. Aber darin besteht der eigentliche Reiz des Spiels. Die Charaktere, Dialoge und üppigen, actionbetonten Zwischensequenzen strotzen nur so vor Klischees und platten Anspielungen. Hierzu sei angemerkt: im Kino mit dem Helge funktioniert Klamauk dieser Art gelinde besser. Im Spiel kommt es einfach nicht so wirklich lustig rüber, die Atmosphäre dümpelt deswegen auf seichtem Niveau.

Wunderwaffen

Entscheidend ist aber in der Schlacht und hier sind der Witz am Spiel tatsächlich die der Entwicklerfantasie entsprungenen Spezialeinheiten und Superwaffen (Beispiele siehe Kasten Seite 96: „Die Superwaffen"), die erst der hypothetische Hintergrund möglich macht.

Damit können Sie den Gegner nämlich richtig ärgern und den Schlachtverlauf entscheidend beeinflussen. So legt eine seismische Bombe der Alliierten ganze Häuserreihen in Schutt und Asche. Ein russischer Eis-Panzer stoppt kurz vor der Basis eine anrückende Panzerkolonie – die festgefrorene Blechlawine zerbröselt dann unter lediglich wenigen Treffern. Doch wie Echtzeit-Strategen wissen, wollen alle Waffen und Technologien mit Bedacht eingesetzt werden.

Der erwähnte Bomber kommt nämlich gar nicht erst bis in die Feindbasis, wenn sich nicht zumindest Bodentruppen um die Flugabwehrstellungen kümmern und eigene Jäger angreifende Flieger vom Himmel fegen. Auch verursacht der Eis-Panzer allein kaum Schaden – es kommt also immer auf die richtige Kombination an.

Allein unterwegs

Der Einzelspielermodus bietet zwei Kampagnen, auf Seiten der Alliierten und der Deutschen. Als russischer Befehlshaber agieren Sie nur im Mehrspielerteil und in schnellen Partien gegen den Computer. Sie schlagen sich dabei durch Schauplätze in England, Italien, Deutschland und dem verschneiten Russland. Überraschende Ereignisse und spezielle Örtlichkeiten wie der Moskauer Kreml mit entsprechend gestalteten Bauten würzen die Aufgaben. Wenig überraschend für gewiefte Echtzeit-Strategen sind dagegen die Spielmechanik und die Aufgabenstellung der 22 Missionen. Letztere läuft im Prinzip auf immer zwei gleiche Strickmuster hinaus:

Sie stapfen mit einer Handvoll Kämpfer durch die Pampa und befreien beispielsweise Gefangene aus Lagern. Hierbei kommen vor allem die Helden, bei jeder Partei drei Charaktere, zur Geltung. So ein gestählter Roland Hellmann verfügt je nach erreichter Erfahrungsstufe über eine aktive und mehrere passive Fähigkeiten, teilt adäquat aus und steckt das Zigfache eines Infanteristen ein – für den Einzelspielerteil vielleicht sogar etwas zu viel, denn so gestaltet sich das nicht sonderlich spannend: Einfach nicht zu weit vorrücken, den Protagonisten das Feuer auf sich ziehen lassen und ab und zu warten, bis die angeschlagene Bande wieder genesen ist.

Die zweite Variante: Basis aufbauen, forschen und Armee vergrößern. Als Einzelspieler können Sie meist gemächlich vorgehen, später gibt es allerdings schon mal knapp gesteckte Zeitvorgaben und Rohstoffengpässe, falls Sie nicht weitere Vorkommen sichern. Ärgerlich ist nur, dass Sie manche Ziele kaum erledigen können, wenn Sie nicht vorher wissen, was passiert. Das betrifft allerdings nur ein paar wenige Missionen gegen Ende der Feldzüge.

Partei ergreifen!

Drei Nationen – das bedeutet unterschiedliche Stärken und Schwächen. Gemein haben alle fast identische grundlegende Einheiten. Auch benötigen alle Geld, das sie von Minen und Schrottplätzen vermittelst eines Lagers und Transportlastwagen sammeln, durch eroberte Ölquellen und Banken steigern oder einmalig durch auf dem Spielfeld abgeworfene Kisten aufstocken.

Bei der Stromversorgung – es sind nur zwei Ressourcen – gibt es schon Differenzen. Während russische und deutsche Gebäude auf Kraftwerke angewiesen sind, pfeifen die Amis darauf, stehen immer unter Strom und haben somit ein empfindliches Ziel weniger. Die US-Boys besit-

Moment – das kennen wir doch?

Es ist einfach nicht zu übersehen: Ob nun das Design einiger Gebäude oder gar das Interface, War Front hat ein eindeutiges Vorbild: Command & Conquer: Generäle stand hier Pate. Eine Gegenüberstellung.

	War Front: Turning Point	C & C: Generäle
Grafik	**War Front** bietet große, bunte Explosionen, detaillierte Einheitenmodelle und die neueren Effekte, wirkt aber nicht so stimmig wie **C&C: Generäle**.	Auch nach über drei Jahren sieht **C&C: Generäle** immer noch gut aus, die Parteien lassen sich klar voneinander unterscheiden. Besonders die Superwaffen wirken imposant.
Zwischensequenzen	Viele gerenderte, actionbetonte Zwischensequenzen treiben die Geschichte voran. Von Glaubwürdigkeit natürlich keine Spur. Trotzdem ein Pluspunkt.	Erstmals verzichtet ein **C&C**-Spiel auf Schauspieler. Es gibt lediglich kurze Briefings und In-Game-Sequenzen. Charaktere wie Kane fehlen einfach.
Atmosphäre	Hier verschenkt **War Front** Potenzial. Die Helden sind nicht wirklich Identifikationsfiguren, die Story ist okay, allerdings sind die Dialoge hanebüchen und platt.	Cyborgs statt Soldaten gehen zu Lasten der Spannung. Der treibende Soundtrack spornt aber zum Spielen an.
Steuerung	Einige Gebäude ähneln sich zu stark, was anfangs zu Fehlentscheidungen beim Bauen führt. Ansonsten gute Steuerung, die sich sehr an **C&C: Generäle** orientiert.	Die Steuerung ist sehr eingängig. Das Interface ist aufgeräumt. Spezialattakten werden wie bei **War Front** rechts am Bildschirmrand aufgelistet.
Einheitenvielfalt	Jede Partei verfügt über einen ähnlichen Grundstock an Einheiten. Durch die Superwaffen bekommen aber alle eine eigene Färbung. Pro Partei gibt es drei Helden, die allerdings einen Tick zu widerstandsfähig ausfallen.	Die Einheiten der Parteien unterscheiden sich deutlicher voneinander. Die Helden, je einer pro Partei, verfügen über sinnvolle Aktionen, sind im Alleingang jedoch ziemlich schutzlos. Dementsprechend ist Taktieren angesagt.



GEFECHTSBELEUCHTUNG Infanteristen können tatsächlich Leuchtraketen abfeuern, die die Nacht erhellen, was spielerisch jedoch nicht relevant ist.



BAUSTELLE Für die höchste Technologiestufe sind viele Gebäude plus Absicherung durch Bunker erforderlich.



URBAN Deutsche Truppen stoßen in den Außenbezirken von Moskau auf Widerstand. Dekoration wie Häuser und Bäume gehen eindrucksvoll entzwei.



FAWLTY TOWERS US-Truppen befreien London von den Besatzern. Einige der besonderen Bauwerke in den Städten sind bildhübsch.



FEUER! Aus einem russischen Bunker heraus beharken wir anrückende Feinde.



ZITTERPARTIE Die amerikanische Erdbebenbombe fegt ganze Häuserreihen weg.

zen auch die fortschrittlichste Radartechnologie und die stärksten Bombenangriffe. Die Deutschen punkten mit einer Truppenausbildung, die den Einheiten auf Anhieb Erfahrung spendiert, sowie mit V1- und V2-Raketen, die zwar von der Reichweite her begrenzt, aber im Gegensatz zu Bombern nicht zu stoppen sind.

Alles schon mal gesehen?

Alles schön und gut. Aber was **War Front** fehlt, sind echte Neuerungen. Nicht nur vom Spielgefühl (siehe Kasten Seite 95: „Moment – das kennen wir doch!") her kommt man sich beinahe vor wie bei **C&C: Generäle** mit Weltkriegsanleihen. Das ist an sich nicht schlecht, aber frische Ideen hätten dem Titel auf die Sprünge geholfen. Innovationen wie einen Armee-Controller à la **Paraworld** oder das komfortable Einheiten-Management und die Atmosphäre eines **Company of Heroes** gibt es nicht, von bescheidenen Ansätzen abgesehen. Zwar können Sie bei Flak- und Panzerabwehrbunkern das Geschütz in einer Ego-Ansicht steuern und selbst schießen, sodass das Bauwerk mehr aushält – aber das ist praktisch nie für ein Gefecht relevant. In der Hitze des Gefechts haben Sie ohnehin nicht die Zeit und da die Performance in dieser Ansicht unglaublich einbricht, ist es im Getümmel äußerst schwierig, überhaupt zu zielen. Das war schon mal in wesentlich umfangreicherer Weise angekündigt, nämlich mit selbst steuerbaren Panzern.

Davon geblieben ist nur eine Verfolgerkamera, zum Spielen unbrauchbar und zu unflexibel, um näher ans Geschehen zu kommen. Aber dass sich selbst die normale Spielansicht nur minimal kippen und kaum ans Geschehen heran- oder wegfahren lässt, ist ärgerlich. Denn nichts liegt uns ferner, als die detailverliebte Grafik mit gekonnten Beleuchtungs- und Wettereffekten, bildhübschen Landschaften, glitzernden Wasserflächen und Tageszeitenwechsel als hässlich zu bezeichnen – sie ist fast auf Tuchfühlung mit den Referenzspielen.

Dass alles ein wenig angestaubt wirkt, liegt vielleicht daran, dass der Titel ursprünglich schon vor rund einem Jahr erscheinen sollte. Immerhin haben die Programmierer die Zeit genutzt und noch an einigen Stellen gefeilt, wenn wir beispielsweise an unsere Version aus dem Lesertest (PC Games 10/06) denken. So konnten wir kaum Macken ausmachen. Ein paar der eigenen Einheiten ließen sich manchmal beschießen, ohne zu reagieren, aber das war auch schon alles – selbst die Wegfindung klappt ordentlich. (as)

Die Superwaffen

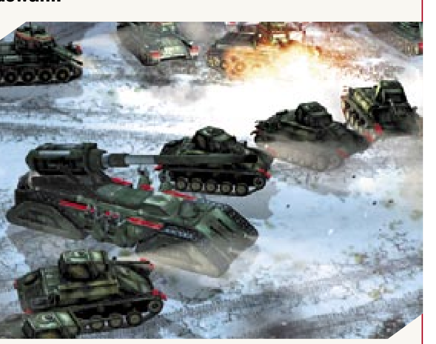
Jede der Parteien verfügt über diverse eigene, höchst destruktive Technologien. Eine lediglich kleine Auswahl.



Deutscher Zeppelin
- + Der Zeppelin ist im Spiel die stärkste Kampfeinheit gegen Bodenziele.
- − Ohne Begleitschutz ist der Zeppelin schnell am Boden. Er bewegt sich derart langsam, dass er nicht mal eine angreifende mobile Flak einzuholen vermag.



Amerikanische Atombombe
- + Die Bombe hat die verheerendste Wirkung aller Luftschläge und kontaminiert das Zielgebiet zudem für einige Minuten.
- − Das Trägerflugzeug kann beim Anflug von der Flugabwehr abgeschossen werden und ist damit wirkungslos.



Russische Riesenartillerie
- + Der Schuss ist nicht abzuwehren und zeichnet sich durch eine enorme Reichweite aus. Die Waffe ist trotzdem mobil.
- − Das Monstrum muss zum Schießen extra aufbocken, was einen Moment dauert, und es ist nur sehr langsam unterwegs.

PC Games Motivationskurve: War Front: Turning Point

EINZELSPIELER 22 LEVELS +++ 2 KAMPAGNEN +++ 3 PARTEIEN

1 Quasi eine Schleichmission mit nur wenigen Männern und zwei Helden. Eine Weile unterhaltsam – immer schön mit den Helden voran, da der Rest ja nichts aushält. Das Balancing ist zumindest für das Solospiel schauderhaft.

2 Hier geht es ziemlich rund und endlich sind auch einige Spezialwaffen verfügbar, was die Stimmung hebt – aber die Rohstoffe sind knapp. Daher erobern wir einige Ölbohrtürme, die zusätzlichen Reibach bringen.





3 Der Kreml! Moskau ist wirklich schick! Es kommt zwar nicht viel Gegenwehr im Sinne von taktischem Anspruch, aber es macht endlich mal richtig Laune, alles in Schutt und Asche zu legen. Nettes Finale der Alliierten.

STUNDEN 0 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20

Herausragend 10 · Sehr gut 9 · Gut 8 · Noch gut 7 · Befriedigend 6 · Ausreichend 5 · Mangelhaft 4 · Mangelhaft 3 · Ungenügend 2 · Ungenügend 1

75 PC-Games-Durchschnittswert
Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

4 Ein Spiel mit Mitstreitern ist eine gute Idee, aber die Ausführung ist ziemlich dürftig: Eigentlich sollten die Alliierten mitmischen, die sind aber durch einen Fluss getrennt. Wir räumen den Weg für sie frei, trotzdem hängen sie sich nicht wirklich in den Dienst der Sache rein.



5 Die Mission geht gleich mehrfach in die Hose. Zuerst finden wir das letzte zu zerstörende Gebäude nicht rechtzeitig, dann sind wir auf die folgende Aufgabe nicht richtig vorbereitet, sie schlägt fehl. Hier müsste man hellsehen können.

HELD DER ALLIIERTEN

Die neun Helden verfügen über starke Waffen, unterschiedliche Talente und können sich in Fahrzeuge setzen, um schnell und gut geschützt zu reisen. Insgesamt sind sie recht stark: Selbst gegen mehrere Panzer haben die Protagonisten eine Chance.

Die Test-Abrechnung

Produkt: War Front: Turning Point
Testversion: RC6, vor Gold Master
Gespielte Minuten: 1.135 Min.
Spielzeit (Std.:Min.) 18:55
Verkaufspreis: € 50,-
Minuten über 6 Punkte Spielspaß: 1.043 Min.
Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß: Ca. € 3,-

Die angegebene Spielzeit zählt für die vollen zwei Einzelspieler-Kampagnen. Daneben können Sie Schnellgefechte gegen den Computer austragen. Die Testversion lief bei uns problemlos und entsprach bis auf kleinere Textänderungen der Verkaufsversion.

WAR FRONT: TURNING POINT

CA. € 50,-
09. FEBRUAR 2007
USK: AB 16 JAHREN

ANSGAR STEIDLE

„Das wirkliche Metier von War Front ist der Mehrspielerteil."

Nach dem letzten besiegten Feind in der Kampagne grübelte ich, wie man **War Front** am passendsten beschreiben könnte. Irgendwie spukt mir seither das Wort „Klassiker" im Kopf herum. Ein solcher wäre es geworden, wenn es vor zwei Jahren herausgekommen wäre. Heute ist es ein grundsolides Spiel, ein wenig angestaubt und – immerhin gut – abgekupfert, aber eben nicht mehr. Als ich in Moskau die pittoresken Zwiebeltürme mit den amerikanischen Nukes pulverisierte, war das schon fast großes Kino – hätten da nicht die auf Action getrimmten Videos und markigen Dialoge ein Atmosphäre-Vakuum hinterlassen. Abgesehen von lustigen Experimenten mit den technischen Spielereien, gibt es keine Erlebnisse, die einen vor Begeisterung wie bescheuert durch die Bude tanzen lassen. Aufgrund der schnellen Kämpfe taktiert man auch nicht so sehr wie bei **Panzers,** wo man jede verlorene Stammeinheit bedauert. Nehmen Sie die Kampagne einfach als gute Einführung, das Metier von **War Front** sind nun mal Mehrspielerpartien, da hier die unterschiedliche Ausrichtung der Fraktionen zum Tragen kommt.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Digital Reality
Titel vom selben Entwickler:
War on Terror | D-Day | Desert Rats vs. Afrika Korps
Publisher: 10tacle Studios
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 26 Karten, drei Spielmodi
Zahl der Spieler: 2 bis 10
Fazit: Flink und gut. Ausführlicher Test folgt.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Detailverliebt mit schönen Lichteffekten. Kratzt aber nicht an der Referenz.
Sound: Nicht ganz Hollywood, aber gut. Komplett in Deutsch vertont.
Steuerung: Die Tastenkürzel könnten etwas praktischer sein, ansonsten nichts zu meckern.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

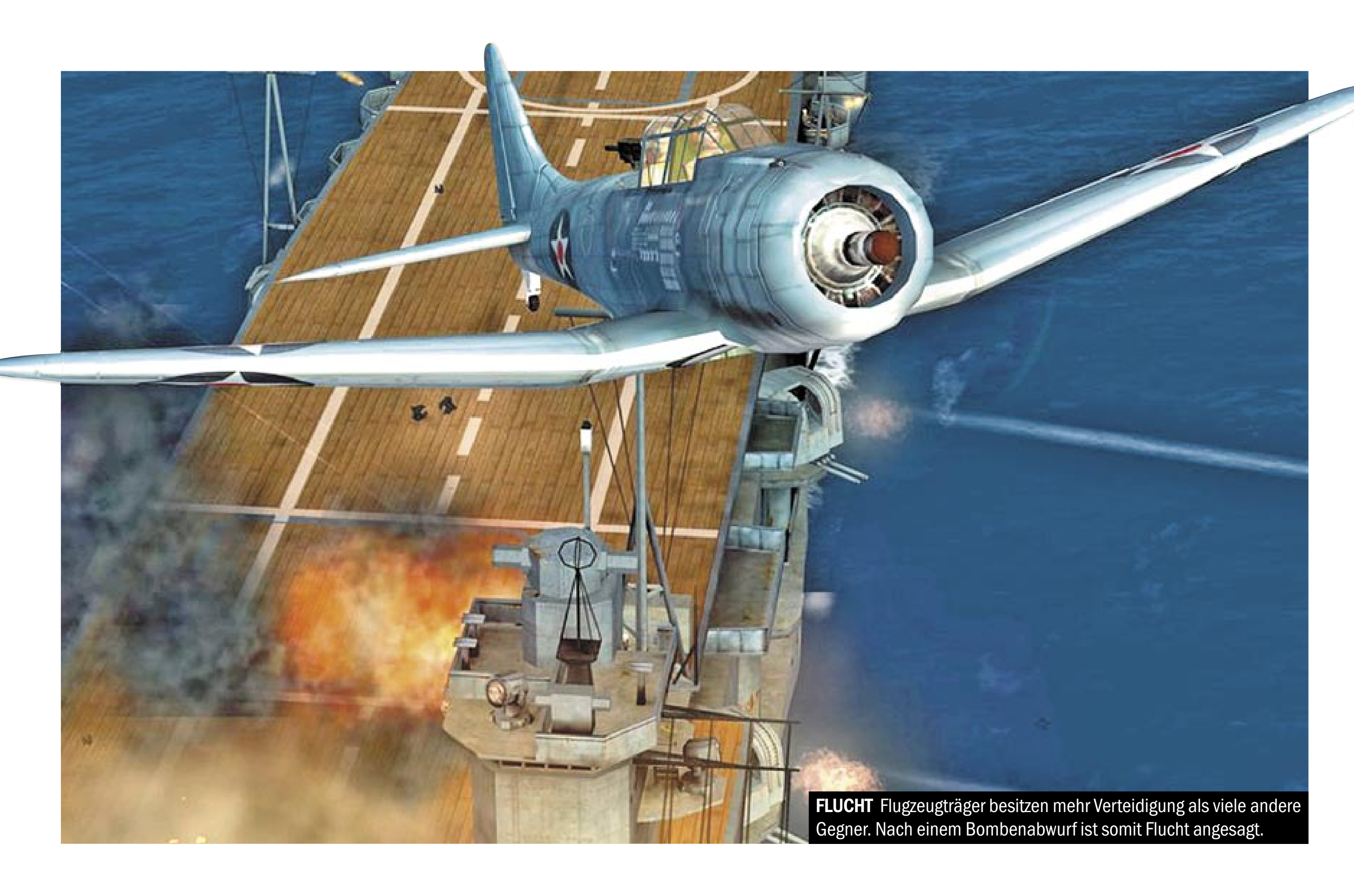
Minimum: 2.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Spielbar: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.400 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Spaßige Spezialwaffen und -einheiten
- + Schnelle Gefechte, kurze Startphase
- − Laue Aufgaben, wenig Strategie erforderlich
- − Teils Versuch-und-Irrtum-Missionsdesign
- − Einheiten reagieren teilweise nicht

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) 75



FLUCHT Flugzeugträger besitzen mehr Verteidigung als viele andere Gegner. Nach einem Bombenabwurf ist somit Flucht angesagt.

Battlestations: Midway

In Europa tobt der Zweite Weltkrieg, die USA verhalten sich neutral. Erst ein überraschender Angriff der Japaner ändert alles – und Sie sind mittendrin!

Nach dem japanischen Angriff auf den amerikanischen Stützpunkt Pearl Harbor traten die USA 1941 offiziell in den Zweiten Weltkrieg ein. Zwar galt Hitler-Deutschland als primäres Ziel, aber auch die japanischen Streitkräfte mussten zurückgedrängt werden. Diese Aufgabe legt **Battlestations: Midway**, eine Mischung aus Strategie- und Actionspiel aus dem Hause Eidos, in Ihre Hände.

Innovative Mischung

Die Kampagne des Spiels startet unvermittelt, ein Tutorial gibt es nur als Extrapunkt im Menü. Sie schlüpfen in die Rolle von Henry Walker, der als einfacher Rekrut in Pearl Harbor stationiert ist. Als der überraschende Angriff losbricht, verteidigen Sie den Stützpunkt so gut es geht, flüchten aber letztendlich auf einem Schlachtschiff der Navy vor der Übermacht. Von diesem Zeitpunkt an gilt es, mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln gegen japanische Flugzeuge, Schiffe und U-Boote vorzugehen. Am Ende des Spiels steht bei den Midwayinseln im Pazifik die große Trägerschlacht an (eine Seeschlacht, bei der nahezu allein die Kampfflugzeuge der Flugzeugträger die Gefechte austragen) – von den Entwicklern eindrucksvoll in Szene gesetzt.

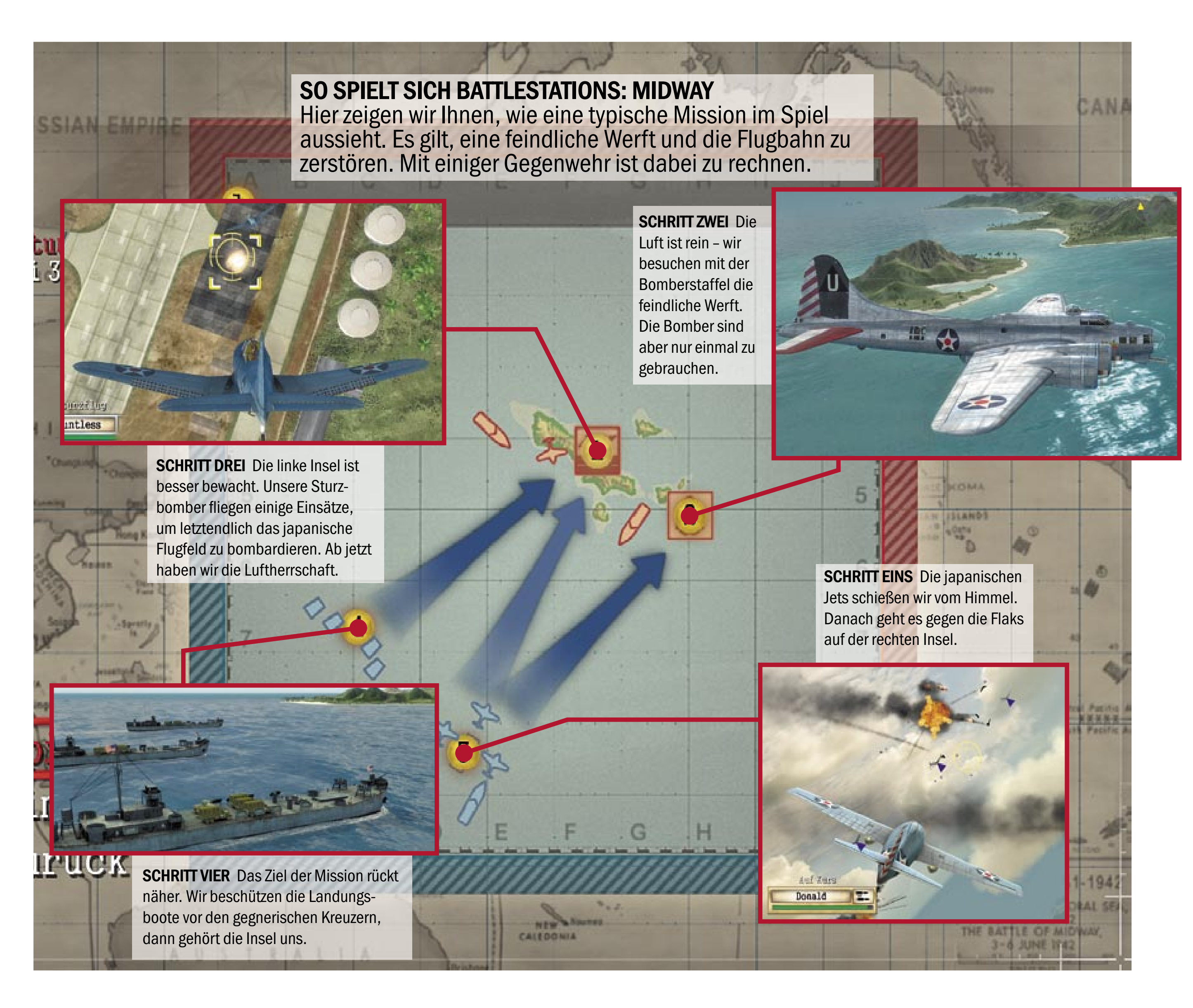
Das Besondere an **Battlestations: Midway** ist die Möglichkeit, jederzeit jede beliebige der insgesamt 60 Einheiten selbst zu steuern. Verlassen Sie eines Ihrer Gefährte wieder, steuert der PC es weiter. Auf diese Weise behalten Sie auch während großer Gefechte den Überblick und können schnell mit Befehlen auf Ihren Feind reagieren oder die Strategie umstellen. So springen Sie etwa in einen Flugzeugträger und schicken ihn per Mini-Map an eine bestimmte Stelle der Karte. Von dort aus lassen Sie einige Jäger und Sturzbomber starten, um zum Beispiel eine feindliche Werft dem Erdboden gleichzumachen. Sobald sich die Flieger in der Luft befinden, steigen Sie per Tastendruck in einen der Bomber und greifen das Ziel selbst an. Der Wechsel in Flugzeuge gibt aber hin und wieder Rätsel auf: Es kann passieren, dass Sie in einen Flieger wechseln, sobald Sie jedoch im Cockpit sitzen, nur noch einen gegnerischen Jäger sehen, der direkt auf Sie zusteuert. Eine Kollision und der Tod der von Ihnen gesteuerten Einheit sind unausweichlich, da keine Zeit bleibt, angemessen zu reagieren. Per Maus und Tastatur sind Hobby-Piloten aber auch ohne Kamikaze-Jets schnell vom Himmel geholt, da die Maschinen auf die Mausbewegungen nur träge reagieren. In den schnellen Luftschlachten haben Sie kaum Chancen, effektiv gegen die Japaner vorzugehen. Wir raten zum Joystick – damit nehmen Sie feindliche Jäger nach ein wenig Übung bedeutend schneller und präziser aufs Korn. Außerdem bietet das Spiel in den Optionen einige vorgefertigte Profile für die bekanntesten Steuerknüppel, was die Konfiguration vereinfacht.



GEIER STURZFLUG Das Schiff liegt wehrlos im Hafen – ein seltener Glücksfall.



ERWISCHT Den U-Booten kommen Sie nur mit gut gezielten Wasserbomben bei.



Das Besondere an Battlestations Midway ist die Möglichkeit, jederzeit jede bliebige Einheit selbst zu steuern.

Nicht viel Abwechslung

Der Strategieteil, in dem Sie die verschiedenen Einheiten kommandieren, spielt sich auf einer selbsterklärenden Übersichtskarte ab. Hier befehlen Sie Ihren Leuten, an einen Punkt der Karte zu fahren, eine andere Einheit zu beschützen oder bestimmte Ziele anzugreifen. Mehr taktische Möglichkeiten haben Sie jedoch nicht. Während Sie auf der Karte arbeiten, steuert die künstliche Intelligenz Ihre Truppen und macht das auch gar nicht schlecht. Sie können weitestgehend sicher sein, dass die erteilten Befehle zu Ihrer Zufriedenheit ausgeführt werden. Das macht das Spiel vor allem dann einfach, wenn sich mehrere Jungs unter Ihrem Kommando befinden. Brenzlige Situationen löst dann – falls von Ihnen gewünscht – der Computer.

Battlestations: Midway bietet zwei Missionsarten. Es gibt Einsätze, bei denen Sie den Befehl erhalten, einen Stützpunkt zu verteidigen. Diese Aktivitäten gestalten sich simpel, da die japanischen Truppenverbände meist in mehreren Wellen angreifen. Hierbei glänzt der Gegner, wie im restlichen Spiel, nicht gerade mit überragender Intelligenz. Die computergesteuerten Feinde gewinnen nur, da sie präziser feuern und je nach Schwierigkeitsgrad mehr Schaden verursachen. Aber Sie haben zwischendurch immer wieder die Möglichkeit, dezimierte Geschwader aufzustocken oder heruntergeschossene Flieger durch neue zu ersetzen. Schiffe dagegen sind nicht komplett reparabel, was mehr Vorsicht verlangt, um die mächtigen Einheiten nicht vorzeitig zu verlieren.

TIEFFLUG Um einen Torpedo so zielgenau abzuwerfen, dass das feindliche Schiff auch sinkt, empfiehlt es sich, knapp über der Wasseroberfläche anzugreifen.

DOGFIGHT Die Luftschlachten in **Battlestations: Midway** sind sehr gut inszeniert. Eine wahre Freude, da Sie die meiste Zeit über den Wolken verbringen.

Bei der zweiten Missionsart greifen Sie einen feindlichen Stützpunkt oder einen Flottenverband an. Hierbei stehen entweder Flugzeugträger, Zerstörer oder mehrere Geschwader unter Ihrem Kommando. Mehr bietet **Battlestations: Midway** allerdings in der Kampagne nicht. Entweder werden Sie angegriffen oder Sie attackieren, immer darauf bedacht, alle gegnerischen Einheiten oder Gebäude zu vernichten. Das ist trotz der actionreichen Schlachten auf Dauer ziemlich eintönig.

Der Schwierigkeitsgrad der Einsätze ist unausgewogen. Teilweise sind sie locker und leicht erledigt, da Sie nur von A nach B fahren und auf dem Weg einige Kanonenboote zerschießen. Daneben warten aber auch Levels auf Sie, die es in sich haben. Zum Beispiel sollen Sie japanische Frachter zerstören, die in einem Hafen liegen. An sich nicht schwer, wären da nicht die Geschütze an Land und die Kanonenboote und Kreuzer auf dem Wasser, die die Ziele bewachen. Haben Sie es nach einiger Zeit geschafft, die Schiffe zu versenken, erscheinen weitere Kreuzer am Horizont, die mit Ihnen kurzen Prozess machen, da Sie von den vorherigen Kämpfen bereits stark geschädigt sind. Selbst im einfachsten Schwierigkeitsgrad gestaltet sich so ein Einsatz knackig und sorgt aufgrund der fehlenden Speicheroption schnell für Frust, denn verlorene Missionen beginnen Sie komplett von vorn. Obwohl Sie bei den meisten Einsätzen mehrere Ziele hintereinander abklappern, gibt es keine Checkpoints, an denen Sie wieder einsteigen können.

Langzeitmotivation

Nach etwa zehn Stunden haben Sie die Schlacht um Midway geschlagen und die Japaner ziehen sich aufgrund herber Verluste zurück. Mehr Action-Futter bekommen Sie dank der zwölf Bonusmissionen, die sich in Flugzeug-, Schiffs- und U-Boot-Herausforderungen unterteilen und Kampagnen-Levels in klein sind, da sich Ihre Einheiten auf die ausgewählte Kategorie beschränken. Als Kapitän eines japanischen Zerstörers ist es etwa Ihre Aufgabe, an einen Treffpunkt zu gelangen, was etliche amerikanische Kreuzer verhindern wollen. Die Herausforderungen sind nicht wesentlich kürzer als die Kampagnen-Einsätze und unterscheiden sich auch spielerisch nicht.

Im gut gelungenen Multiplayer-Modus (siehe Kasten unten) macht **Battlestations: Midway** lang anhaltend Laune, da es hier sein volles Potenzial ausschöpft. (web)

QUAL DER WAHL

23 Flugzeuge warten im Spiel auf Sie. Zwölf amerikanische und elf japanische Flieger wurden nachgebildet, um die Luftschlachten realitätsnah auf den Bildschirm zu zaubern.



Mehrspielermodus

Die Multiplayer-Schlachten bieten das, was die Einzelspieler-Kampagne nicht richtig hinbekommt. Action gepaart mit Strategie trifft auf jede Menge unterschiedliche Einheiten.



Mit bis zu acht Spielern bestreiten Sie die Einsätze aus der Kampagne. Sowohl auf Seiten der Japaner als auch der Amerikaner kämpfen Sie um die Vorherrschaft im Pazifik und haben dieselben Möglichkeiten wie gegen die künstliche Intelligenz. Während einer Ihrer Kollegen die Abfangjäger gegen feindliche Bomber anführt, ein anderer den Unterwasserangriff eines U-Boots vorbereitet und der dritte mit Sturzbombern die Werft des Gegners beseitigt, schicken Sie zum Beispiel die Flugzeugträger an einen strategisch wichtigen Ort. Auch mit anderen Spielern im Team haben Sie die Möglichkeit, jede beliebige Einheit zu steuern und jederzeit zwischen diesen zu wechseln. Die verschiedenen Aufgaben können Sie nach Belieben verteilen. Vorteil: Statt gegen die stets gleich agierenden Computergegner ziehen Sie gegen Kontrahenten in die Schlacht, die je nach Situation anders reagieren oder wenn nötig ihre Taktik umstellen. So gestaltet sich der Strategiepart, der in der Kamppagne ein wenig in den Hintergrund rückt, intensiver und nimmt einen höheren Stellenwert neben den Action-Einlagen ein. Über den in das Spiel integrierten Webdienst GameSpy ist die Suche nach Mitspielern sehr einfach. Sie müssen sich allerdings registrieren, um online spielen zu können.

PC Games MOTIVATIONSKURVE — Battlestations: Midway

EINZELSPIELER 11 KAMPAGNEN-LEVELS +++ 12 BONUSMISSIONEN



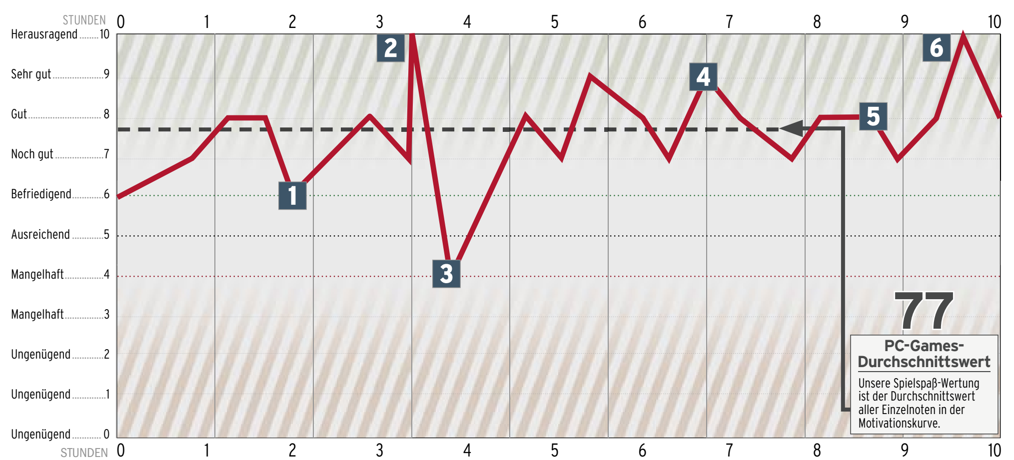
1 MEERENGE Eine Mission, die recht einfach erledigt ist und kaum Spannung bietet. Mit dem Schiff sollen Sie auf die andere Seite der Meerenge gelangen. Hin und wieder stoßen Sie auf gegnerische Kanonenboote.



2 VERSENKT Das im Hintergrund qualmende Schiff gilt es zu versenken. Dazu haben Sie nur eine begrenzte Zahl an Flugzeugen, stehen aber unter heftigem Beschuss während des Angriffs. Eine sehr actionreiche Schlacht.



3 NERVIG Feindliche Frachtschiffe versenken wäre an sich nicht schwer. Problem: Kurz vor Ende der Mission tauchen neue Kreuzer auf, die uns versenken. Selbst im einfachsten Schwierigkeitsgrad zu schwer.



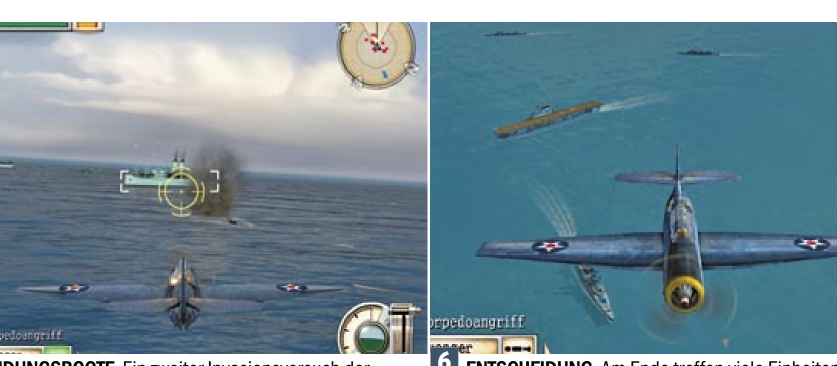


4 LUFTKRIEG Bevor Sie den Hangar auf der Insel bombardieren, müssen Sie den Luftraum klären.

Die Test-Abrechnung

Produkt:	Battlestations: Midway
Testversion:	1.0
Gespielte Minuten:	605 Min.
Spielzeit (Std.:Min.)	10:05
Verkaufspreis:	€ 45,-
Minuten über 6 Punkte Spielspaß:	562 Min.
Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß:	Ca.€ 4,80

Nach etwa zehn Stunden flackert die letzte Zwischensequenz über den Monitor, alle Schlachten rund um Midway sind geschlagen. Dank Bonusmissionen und Multiplayer-Modus warten aber noch einige weitere heitere Spielstunden auf Sie.



5 LANDUNGSBOOTE Ein zweiter Invasionsversuch der Japaner. Neben den großen Versorgungsschiffen stehen die kleinen Landungsboote auf der Abschussliste.

6 ENTSCHEIDUNG Am Ende treffen viele Einheiten aufeinander. Alle Fahrzeuge, die im Spiel vorkommen – außer den U-Booten – schlagen unter Ihrem Kommando die letzte Schlacht.



BATTLESTATIONS: MIDWAY
CA. € 45,-
09. FEBRUAR 2007
USK: AB 12 JAHREN

SEBASTIAN WEBER

„Trotz guter Ansätze nicht ganz überzeugend. Taktischer Tiefflug trifft auf Action satt."

Als ich **Battlestations: Midway** das erste Mal sah, war das im Mehrspielermodus. Inzwischen weiß ich, dass es einen guten Grund gibt, warum der Einzelspieler nicht gezeigt wurde: Er funktioniert nicht richtig. Der Schwierigkeitsgrad ist zu unausgeglichen und die fehlende Speicheroption macht mir das Leben unnötig schwer. Nach fünf bis zehn Versuchen, ein und dieselbe Mission zu lösen, macht es keinen Spaß mehr, sondern nervt vielmehr. Auch die Mischung aus Action und Strategie klappt im Mehrspielerpart besser, da die Computergegner immer nach der gleichen Strategie vorgehen und die KI-gesteuerten Einheiten, die ich befehlige, einfach besser sind als ich. So muss ich nicht an meiner Taktik feilen, um den Sieg zu erringen, sondern gehe immer gleich vor. Der Multiplayer-Modus hingegen fällt genauso aus, wie ich mir das fürs gesamte Spiel gewünscht hätte. Ein leicht zu bedienender Strategieteil trifft Kriegs-Action und macht dank Teamplay eine Menge Spaß. In erster Linie bietet das Spiel arcadelastige Action, welchen Modus Sie auch wählen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Eidos Ungarn
Titel vom selben Entwickler: -
Publisher: Eidos
Sprache (Handbuch): Englisch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene, Profis

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: LAN und Internet
Zahl der Spieler: 2 bis 8
Fazit: Funktioniert besser als der Singleplayer

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Detailreich, bietet gute Explosionseffekte; übertriebener Wassereffekt
Sound: Gute, aber englische Synchronisation, orchestrale Musik
Steuerung: Flugzeugsteuerung per Maus zu träge, mit Joystick aber gut

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 2.048 MB RAM, Klasse 4

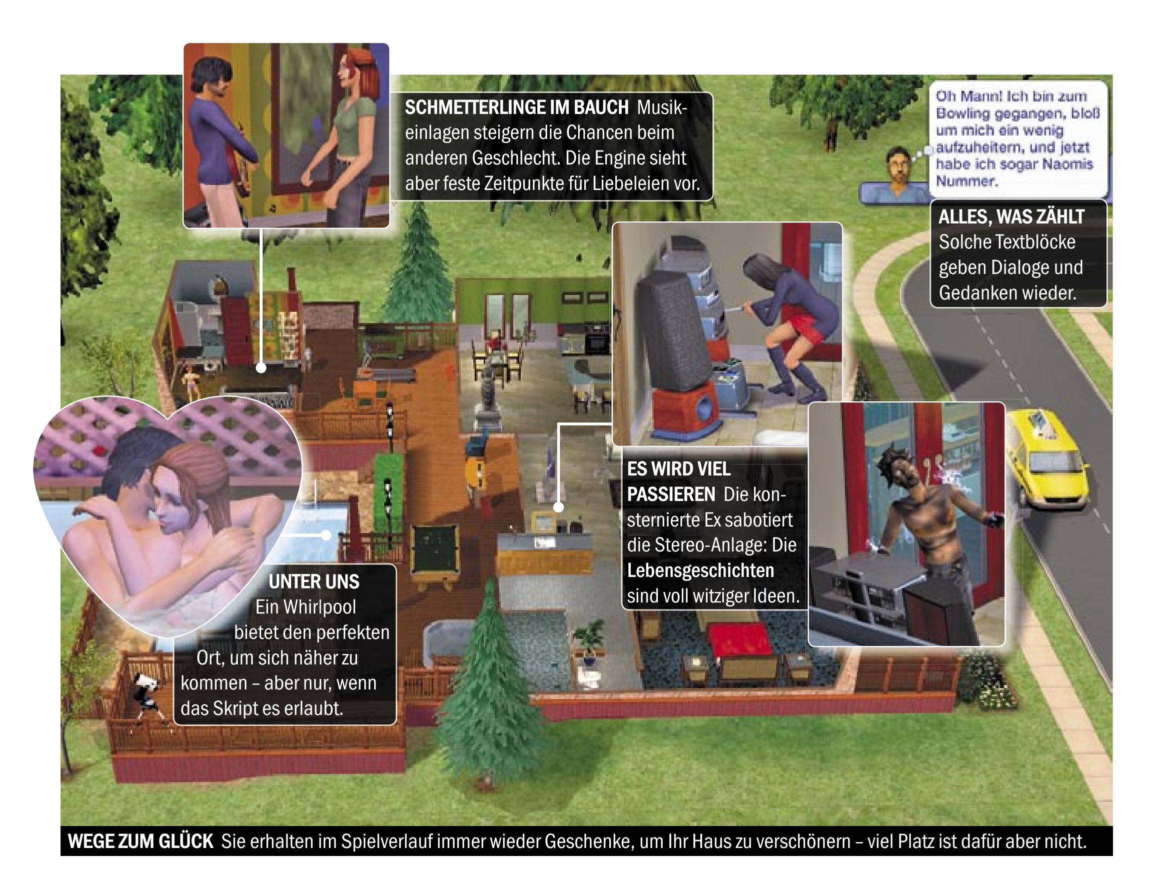
PRO UND CONTRA

+ Mix aus Action und Strategie
+ Filmreife Inszenierung der Trägerschlachten
+ Einheitenwechsel unkompliziert
− Eintöniges Missionsdesign
− Computergesteuerte Einheiten zu gut

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **77**





SCHMETTERLINGE IM BAUCH Musikeinlagen steigern die Chancen beim anderen Geschlecht. Die Engine sieht aber feste Zeitpunkte für Liebeleien vor.

ALLES, WAS ZÄHLT Solche Textblöcke geben Dialoge und Gedanken wieder.

ES WIRD VIEL PASSIEREN Die konsternierte Ex sabotiert die Stereo-Anlage: Die **Lebensgeschichten** sind voll witziger Ideen.

UNTER UNS Ein Whirlpool bietet den perfekten Ort, um sich näher zu kommen – aber nur, wenn das Skript es erlaubt.

WEGE ZUM GLÜCK Sie erhalten im Spielverlauf immer wieder Geschenke, um Ihr Haus zu verschönern – viel Platz ist dafür aber nicht.

Die Sims

Lebensgeschichten | Mal ausnahmsweise kein Add-on: Nun steuern Sie Ihre Sims durch klischeeträchtige Seifenopern.

Laura und Lukas sind die Protagonisten der **Lebensgeschichten**: Die eine ist gerade bei ihrer Tante zu Besuch und lernt dann in der Stadt einen süßen Jungen kennen, der andere ist Multimillionär und wird eines Tages von seiner Freundin mit einem Schwindel(verdacht) erregenden Heiratsantrag konfrontiert. Ihre Aufgabe ist es, mittels aller typischen **Sims**-Handlungen (Essen, Schlafen, Telefonieren, Trainieren, Flirten ...) die beiden durch Ihre Abenteuer zu glücklicher Zweisamkeit zu führen.

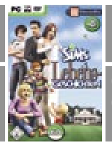
Als wäre das nicht haarig genug, kommt ein wildes Konglomerat an Ex-Freunden, peinlichen Anrufen und zwischenmenschlichen Missverständnissen dazu, das mit jeder Vorabendserie konkurrieren kann. Die unmittelbar anstehenden Ziele, etwa das Darniederschmettern eines Ständchens für die Liebste oder eines Wettbewerbers um dieselbe, treiben nach und nach die Geschichte voran, die sich in etwa zehn Kapitel unterteilt und kein Soap-Klischee auslässt.

Gute Zeiten, schlechte Zeiten

Die Geschichten unterhalten teilweise sehr, sehr gut – etwa wenn als einzige Auswahlmöglichkeit bei der Kleiderberatung „Steht dir super!“ gegeben oder über unsägliche Anmachen diskutiert wird. Teilweise sind die Skripte im Spiel aber sehr unsauber. So tauchte etwa eine bereits nach Hause geschickte Intrigantin buchstäblich aus dem Nichts wieder auf oder das Spiel erzwang offensive Flirt-Handlungen – durch die der andere Sim verärgert wurde – und erbat danach noch weitere Annäherungsversuche, die schlichtweg unmöglich waren.

Das Hauptproblem von **Lebensgeschichten** ist aber ein anderes: Obwohl das Spiel an sich den **Sims**-Regeln folgt, also Bedürfnisse wie Hunger, Energie und Hygiene das Wohlbefinden des Sim bestimmen, ergibt sich dadurch insgesamt kein schlüssiges Bild. Es genügt für den Spielverlauf, von Ziel zu Ziel zu tappen – für eigene Anstrengungen belohnt das Programm nicht. Zwar sind Karriere, Fähigkeiten und Einrichtung auch enthalten, die Handlungsfreiheit hierbei ist jedoch minimal, fast alles ist vorgegeben. Somit ist die Identifikation mit dem Hauptcharakter eher gering. Auch eine Sprachausgabe oder viel atmosphärische Musik in den Außenarealen gibt es nicht, sodass manche Szenen eher steril wirken.

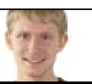
Auf seiner Homepage verspricht Electronic Arts, **Lebensgeschichten** würde auch auf schwächeren Rechnern laufen und komfortablen Programmwechsel ermöglichen. Wir können das nicht bestätigen. Immerhin: Im „freien Modus“ ist eine Sparversion der großen Schwester **Die Sims 2** mit weniger Gegenständen spielbar. (bur)



DIE SIMS: LEBENSGESCHICHTEN

CA. € 35,-
08. FEBRUAR 2007
USK: OHNE

CHRISTIAN BURTCHEN



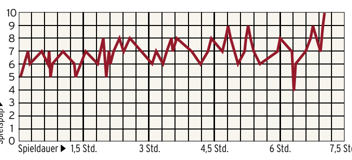
„Eine Soap zum Mitspielen. Nur leider etwas verbuggt und wenig atmosphärisch.“

Die **Lebensgeschichten** haben ihre Höhepunkte – Momente, in denen der Spieler, wenn er sich auf die Vorabendserienhandlung einlässt, hoffend und bangend vor dem Monitor sitzt. Nur leider ist das Erzähltempo insgesamt viel zu träge, die Handlungsspielräume sind zu gering und die Atmosphäre ist zu dürr, um auch älteres Publikum zu fesseln. Die angestrebte jüngere Zielgruppe wird mit Lukas und Laura sicher ihren Spaß haben – vielleicht aber auch wegen der möglichen auftretenden Zwangspausen im Plot schnell die Flinte ins Korn werfen. Electronic Arts beweist leider, dass die soziale wie spielerische Dynamik der Sims eben nicht auf das Erzählen fester Geschichten ausgelegt ist – zumindest nicht, wenn die Engine derart unflexibel auf Spielerhandlungen reagiert. Für die nächsten beiden Folgen lautet daher meine Bitte: saubere Skripte, Mut zu klischeehafter Musik und eine schöne Synchronisation.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Maxis
Titel vom selben Entwickler:
Die Sims | Die Sims 2
Publisher: Electronic Arts
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 7 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 2
Grafik: Man merkt der **Sims 2**-Engine ihr Alter an
Sound: Teils Musik von Rock bis Pop, teils Stille
Steuerung: Intuitives Point & Click wie in **Sims 2**

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.500 MHz, 2.048 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Soapartige Geschichten mit Selbstironie
+ Eingängige, gut erklärte Steuerung
– Kaum spielerische Freiheit
– Hardware-Anforderungen zu hoch
– Üble Skriptfehler

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER)



Handbuch inside

TuneUp Software

TuneUp Utilities® 2007

S.A.D. THINGS ARE DIFFERENT

Das Komplettpaket zur Windows-Optimierung.

°REPARIERT
°BESCHLEUNIGT
°SÄUBERT

Zukunftssicher für Windows Vista™
Details siehe Rückseite

Mehr Leistung für Windows 98, Me, 2000 und XP!

39,99 Euro
Unverbindliche Preisempfehlung

Jetzt im Regal.


Optimieren und Konfigurieren von Office 2007, Firefox 2.0, Internet Explorer 7.


Perfekte Fehlerbehebung: Spüren Sie mit wenigen Mausklicks Fehler in der Windows-Registrierung auf und korrigieren Sie diese.


Unterstützung von Windows Vista Zukunftssicher mit kostenlosem Vista-Update (zum Erscheinungsdatum im deutschen Einzelhandel).


Einfache Festplatten-Organisation: Identifizieren und eliminieren Sie gezielt überflüssige Dateien und schaffen Sie wertvollen freien Platz.


Einfache Windows-Konfiguration nach Maß: Konfigurieren Sie Windows-Einstellungen nach Ihren Bedürfnissen und sichern Sie Ihr System ab.

Lassen Sie Ihren PC am besten von Profis tunen.





Auch online verfügbar:

www.s-a-d.de



Windows Vista: Das Offizielle Magazin ist die Antwort auf alle Fragen rund um das neue Betriebssystem von Microsoft:

- Welche Vorteile bietet Windows Vista gegenüber Windows XP?
- Welche Hardware bringt Ihnen den maximalen digitalen Lifestyle am PC?

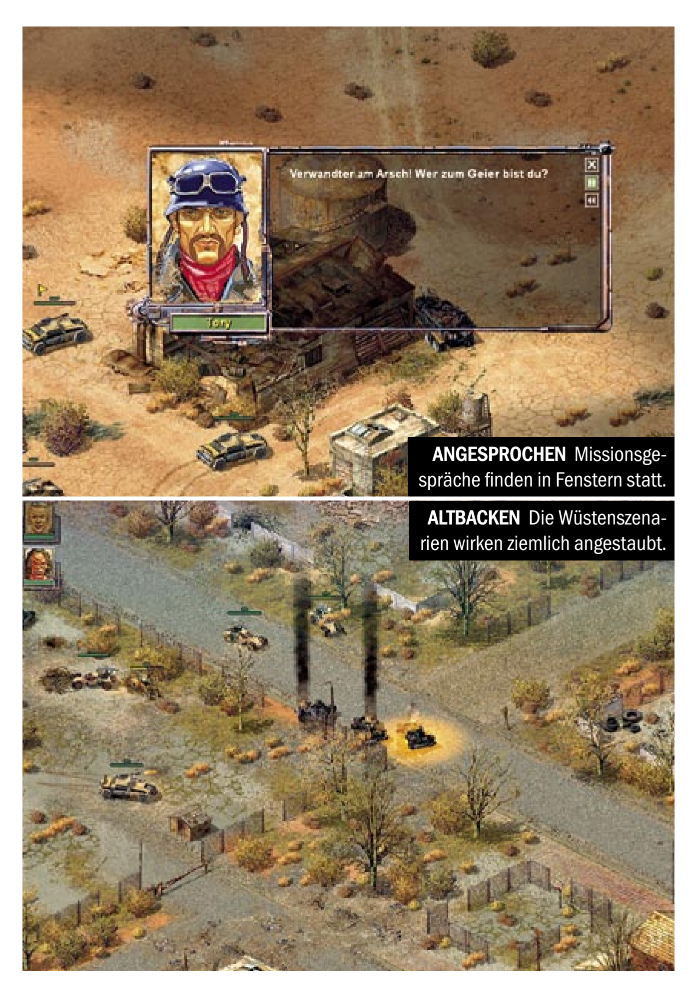
Plus exklusiver DVD-Inhalte und jeder Menge geldwerter Angebote.
Nur jetzt in Windows Vista: Das Offizielle Magazin. Viva!

Ab Februar monatlich für nur 5,99 €.

www.windowsvistamagazin.de



Desert Law



ANGESPROCHEN Missionsgespräche finden in Fenstern statt.

ALTBACKEN Die Wüstenszenarien wirken ziemlich angestaubt.

Dass die gestandene **Blitzkrieg**-Engine nicht nur für historische Szenarien dienen kann, will Nival Interactive mit dem postapokalyptischen Strategiespiel **Desert Law** beweisen. Optisch ganz auf **Mad Max** getrimmt, steuern Sie Ihre Einheiten mithilfe der fitzeligen **Blitzkrieg**-Oberfläche über die Karte. Okay, der Spielname macht schon deutlich, dass man optisch keine spektakulären Bilder erwarten darf – Wüstenlandschaften sind nun mal karg und öde. Dafür ist es umso schlimmer, dass die Präsentation des Spiels gleichwohl recht langweilig ist: Zwischensequenzen im Comicstil halten die einzelnen Missionen zusammen, komplett ohne Sprachausgabe. Akzeptiert, zu einem Comic gehören eben Textsprechblasen, allerdings sind die Inhalte so würzig wie dünne Mehlsuppe. Kostprobe gefällig? „Sklavenhändler! Da hatte wohl schon jemand Spaß hier! Und da brennt es! Hoffentlich ist das nicht der Sprit …!“ Insgesamt wirken die Dialoge wie aus einem schlechten B-Movie. Die Aufträge stellen keine große Herausforderung an erfahrene Strategen dar. Neben Standardeinheiten verfügen Sie über mächtige Heldenfiguren – damit sind die Kämpfe meist schnell entschieden. Die gegnerische KI tut noch ein Übriges, um Ihnen den Sieg zu erleichtern, denn sie ist grottenschlecht. Bei der Wegfindung lauern altbekannte Stolperfallen: Fahrzeuge verhaken sich ineinander oder bleiben an Hindernissen wie zum Beispiel Wracks hängen. Die Musikuntermalung ist erträglich, aber die Soundeffekte sind dürftig und dünn gesät. Die Sprachausgabe der Helden beschränkt sich auf kurze Ausrufe wie „Yeah!“. Die hätte man auch weglassen können. Fazit: Endzeittaktiker sind mit dem Oldie **Fallout: Tactics** besser bedient. (sw)

TGC | 04.12.2006 | USK 12 | CA. € 25,- **53**

Arthur und die Minimoys

KNUFFIG Der Minimoy Bétamèche schießt mit Lutschern um sich.

Rechtzeitig zum Kinostart des Märchenfilms **Arthur und die Minimoys** von Luc Besson ist auch das Spiel erschienen. Darin spielen Sie die Geschichte rund um den kleinen Jungen Arthur nach, der viele Abenteuer in der Welt der winzigen Minimoys (elfenartige Wesen) erlebt. Sie lösen meist Schalterrätsel oder verschieben Kisten, um in den nächsten Abschnitt zu gelangen. Steuerung und Handlung orientieren sich eindeutig am Spielernachwuchs, an keiner einzigen Stelle überfordert das simple, aber passende Gameplay. Die einzigen Nervfaktoren sind die umständliche Kameraführung und die quietschigen Synchronstimmen der Minimoys. (rh)

ATARI | 18.01.2007 | USK 6 | CA. € 35,- **71**

Rocket Racer



TRÜBE Bei dem Verwischeffekt fliegen Sie am besten nach dem Radar.

Das Leben als Rakete ist nicht leicht, es sei denn, Ihr Vorname ist Jim und Sie sind Top-Fotograf. Einmal abgeschossen, düst der Flugkörper unaufhaltsam durchs Weltall, weicht Asteroiden aus und muss dabei möglichst schnell verschiedene Tore passieren, damit das Zeitlimit nicht abläuft – jedenfalls bei **Rocket Racer**. Die 15 Levels sind in der Mittagspause durchgespielt, anschließend können Sie versuchen, Ihre Highscores zu verbessern. Das macht wohl kaum ein Spieler, denn nach zehn Minuten tränten uns die Augen ob der verwaschenen Grafik und der oft gemein platzierten Hindernisse, die viel zu kurz vor uns aufpoppten. Gepaart mit der schwammigen Steuerung ist das kein Vergnügen. (as)

EDEL | 11.10.2006 | USK 6 | CA. € 9,- **38**

Switchfire



TEAMWORK Der Koop-Modus überzeugt, der Soloteil eher weniger.

Die Menschheit ist so gut wie ausgelöscht, Kriegsgerät aus vergangenen Zeiten hat sich verselbstständigt: Dieses Szenario nimmt **Switchfire** als Ausgangspunkt für eine Top-down-Ballerei, die sich stark an dem Amiga-Klassiker **SWIV** orientiert. Je nach Level geht es als Jeep, Helikopter oder Boot gegen Killermaschinen – die Maus-Steuerung ist dabei schwammig. Im Koop-Modus schießen Sie sich zu zweit an einem Rechner durch die dreizehn Levels, an deren Ende jeweils ein Bossgegner wartet. Die Musik zersetzt Ihre Nervenstränge, die Spielzeit ist kurz und die Einsatzgebiete sind ähnlich abwechslungsreich wie Politikerreden im Bundestag. (web)

ECLYPSE | 21.12.2006 | USK 12 | CA. € 20,- **52**

Dreamcube



VERSCHENKT Dreamcube ist abwechslungsreich. Und stinklangweilig.

Dieses Spiel ist eine Katastrophe. Sie sollten es nicht kaufen. Falls Sie dennoch wissen möchten, worum es in **Dreamcube** geht: Sie spielen einen Knirps names Jack, der sich in einem magischen Würfel durch rund 100 Minispiele knobelt. Sie verschieben Kisten, fahren Auto, latschen durch verschneite Wälder – ein Level uninteressanter als der andere. Grafisch unterbietet das Spiel selbst manche Shareware-Titel, so billig und stumpf wurden die lächerlichen Texturen auf den grandios schlecht modellierten Polygonobjekten angebracht. Detailliebe kennt **Dreamcube** nicht und die Steuerung wurde scheinbar mit böser Absicht programmiert. Überraschung: Das Ding ist auch noch verbuggt. (fs)

NOVITAS | 10.11.2006 | USK OHNE | CA. € 10,- **9**

Dunes of War





UNTERSTÜTZUNG Hilfe aus der Luft ist in brenzligen Situationen ratsam.

KOLOSS Große Gegner wie dieses Schiff sind im Spiel rar.

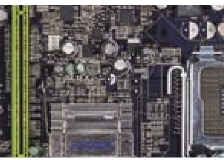
Mit **Panzer Elite Action** versetzten die Entwickler Zoot Fly Sie im vergangenen Jahr bereits in arcadelastige Schlachten im Zweiten Weltkrieg. Das Add-on **Dunes of War**, für das die Vollversion des Vorgängers nicht nötig ist, schickt Sie nun in die Wüste. Dort kämpfen Sie sich entweder auf Seiten der Alliierten oder der Achsenmächte durch bekannte Gefechte. Die Missionen sind überwiegend gleichartig und dabei recht einfach. Sie hangeln sich mit Ihrem Panzerverband von einem Kontrollpunkt zum nächsten, wo Sie auf harten Widerstand Ihrer Gegner treffen. Die agieren oftmals unfair und eröffnen bereits das Feuer, während Sie – aufgrund des Wüstenstaubs noch halbblind – gemütlich durch die Dünen brettern. Im Krieg und in der Liebe ist eben alles erlaubt. Die optionale Bewegungsunschärfe des Spiels, die völlig übertrieben daherkommt, erschwert das Entdecken von Zielen zusätzlich. Auf Dauer nervig: Die KI-gesteuerten Kameraden agieren entweder gar nicht oder viel zu spät auf Befehle, sodass sie schnell das Zeitliche segnen. Aufgrund des Kontrollpunkt-Speichersystems führt das vor allem in höheren Schwierigkeitsgraden schnell zu frustrierenden Erlebnissen, wenn Sie ein Level komplett von vorn beginnen müssen, weil Ihr Kollege an einem Speicherpunkt in die Luft fliegt. **Dunes of War** bietet kurzweilige, wenn auch nicht fehlerfreie Ballereien vor historischem Hintergrund. Neben den Story-Missionen stürzen Sie sich in Soforteinsätze oder in den Mehrspielerpart, der eine Art Team-Deathmatch bietet. (web)

KOCH MEDIA | 26.01.2007 | USK 16 | CA. € 30,- **71**

Sauschnell!



- NVIDIA GeForce 8800 GTX
- 768MB GDDR3 High-Speed Speicher
- 128 Stream Prozessoren mit 1.35GHz
- NVIDIA GigaThread™Technologie
- NVIDIA Lumenex™Engine
- NVIDIA Quantum Effects™Technologie
- Microsoft DirectX10
- ShaderModel 4.0
- OpenGL 2.0
- Microsoft Windows Vista™ Ready
- Inklusive 3D Game Pad
- Inklusive Restore IT v7.0
- Inklusive Virtual Drive Prov 10.0



Mainboards



Grafikkarten



Gehäuse

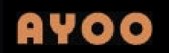


www.foxconnchannel.com

Alle genannten Preise sind Unverbndliche Preisempfehlungen in Euro inkl.MwSt. Es gelten die AGBs unserer Partner. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Verfügbarkeit nur solange Vorrat reicht.





















*4,99 EUR/SMS inkl. VF D2 Transportanteil 0,12 EUR/SMS, zzgl. T-Mobile Transportanteil 0,12 EUR/SMS. Für Einwahl und Datenübertragung fallen Gebühren entsprechend der jeweiligen Tarife der Netzbetreiber an.

www.mobileunlimited.de

TOM CLANCY'S

Splinter Cell: Double Agent™ als Handy-Spiel!

Stealth Action, spannender denn je - das brandneue Doppelagenten-Prinzip stellt Spieler vor Entscheidungen über Leben und Tod.
Jetzt für dein Handy!

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Sam Fisher
D2334223424
Feb 5, 2008
Ellsworth Federal Penitentiary



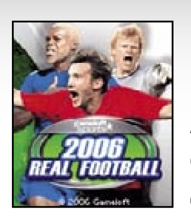
Kein Abo!
Eine SMS pro Game

GAME-CODE:


Kompatible Handys:
LG C: 3310 3320 3380 KG 800;
Motorola E398 KRAZR-L1 PEBL V6 RAZR V3,i,x
SLVR: L2 L6 L7 V:220 300 360 400 500 525 550 600 620 635
Nokia: 3100 3120 3220 3510i 3650 5140(i) 5300 6020 6030 6100 6111 6131 6220 6230 6230i 6233 6234 6260 6270 6280 6600 6610(i) 6630 6670 6680 7250(i) 7260 7370 7610 7650 N70
Samsung: D500 D600 D800 D830 D900 E360 E630 E700 E720 E800 E810 E860v E900
Siemens: E900 C65 C75 CX65 M65 S65 S75
SonyEricsson: F500i K300i K310i K500i K600i K610i K700(i) K750i K800i T610 T630 V630i V800 W300i W550i W600i W800i W810i W850i Z520i Z600

2006 Real Football

GAME-CODE:

Andrei Shevchenko, Oliver Kahn und Djibril Cissé im größten Match, das auf deinem Handy gespielt wird.

Kompatible Handys:
LG C: 3310 3320 3380 KG 800; Motorola E398 KRAZR-L1 PEBL V6 RAZR V3,i,x **SLVR:** L2 L6 L7 V:220 300 360 400 500 525 550 600 620 635 **Nokia:** 3100 3120 3220 3510i 3650 5140(i) 5300 6020 6030 6100 6111 6131 6220 6230 6230i 6233 6234 6260 6270 6280 6600 6610(i) 6630 6670 6680 7250(i) 7260 7370 7610 7650 N-Gage (QD) N70 N80 **Samsung:** D500 D600 D800 D820 D830 D900 E360 E630 E700 E720 E800 E810 E860v E900 **Siemens:** E900 C65 C75 CX65 M65 S65 S75 **SonyEricsson:** F500i K300i K310i K500i K600i K610i K700(i) K750i K800i T610 T630 V630i V800 W300i W550i W600i W800i W810i W850i Z1010 Z520i Z60 **Weitere Modelle auf mobileunlimited.de verfügbar**

Mission: Impossible™ 3

GAME-CODE: 2

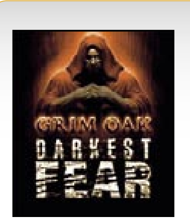


Bewältige als Ethan Hunt die ultimative Herausforderung im offiziellen Spiel zum Filmereignis Mission: Impossible 3.

Kompatible Handys:
LG C: 3310 3320 3380 KG 800; **Motorola:** E398 KRAZR-L1 PEBL V6 RAZR V3,i,x SLVR: L2 L6 L7 V:220 300 360 400 500 525 550 600 620 635 **Nokia:** 3100 3120 3220 3510i 3650 5140(i) 6020 6030 6100 6111 6131 6220 6230 6230i 6233 6234 6260 6280 6600 6610(i) 6630 6670 6680 7250(i) 7260 7370 7610 7650 N70 N80 **Samsung:** D500 D600 D800 D830 D900 E360 E630 E700 E720 E800 E810 E860v E900 **Siemens:** E900 C65 C75 CX65 CX70 CX75 M65 S65 S75 **SonyEricsson:** F500i K300i K310i K500i K600i K610i K700(i) K750i K800i T610 T630 V630i V800 W300i W550i W600i W800i W810i W850i Z1010 Z520i Z600 **Weitere Modelle auf mobileunlimited.de verfügbar**

Darkest Fear 2: Grim Oak

GAME-CODE:

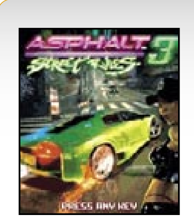



Besiegst du die Angst? Dr. Thomas Warden erforscht unheimliche Vorgänge im Grim Oak Hospital - Schreckliches kommt ans Licht.

Kompatible Handys:
Motorola: E398 PEBL V6 RAZR V3,i,x **SLVR:** L2 L6 V:220 300 360 525 550 600 635 **Nokia:** 3100 3120 3220 3510i 3650 5140(i) 6020 6030 6100 6220 6230 6230i 6260 6270 6280 6600 6610(i) 6630 6670 6680 7250(i) 7260 7610 7650 N-Gage (QD) N70 **Samsung:** D500 D600 E630 E700 E720 E800 E810 **Siemens:** E900 C65 CX65 CX70 CX75 M65 S65 **SonyEricsson:** F500i K300i K500i K600i K700(i) K750i T630 V800 W550i W600i W800i Z1010 Z600 **Weitere Modelle auf mobileunlimited.de verfügbar**

Asphalt 3: Street Rules™

GAME-CODE:

Stürz dich in neue, brandheiße Untergrund-Rennen im besten Rennspiel für das Handy.

Kompatible Handys:
LG C: 3310 3320 3380 KG 800; **Motorola:** E398 KRAZR-L1 PEBL V6 RAZR V3,i,x SLVR: L2 L6 L7 V:220 300 360 400 500 525 550 600 **Nokia:** 3100 3120 3220 3510i 3650 5140(i) 5300 6020 6030 6100 6111 6131 6230 6230i 6233 6234 6260 6280 6600 6610(i) 6630 6670 6680 7250(i) 7260 7370 7610 7650 N70 **Samsung:** D500 D600 D800 D820 D830 D900 E360 E630 E700 E720 E800 E810 E860v E900 **Siemens:** E900 C65 C75 CX65 M65 S65 **SonyEricsson:** F500i K300i K310i K500i K600i K610i K700(i) K750i K800i T610 T630 V630i V800 W300i W550i W600i W800i W810i W850i Z520i Z600 **Weitere Modelle auf mobileunlimited.de verfügbar**

Europa Universalis 3



HANDELN 1 Gegenüber Mitspielern haben Sie verschiedene Diplomatie-Optionen.



HANDELN 2 Zur Stärkung Ihrer Wirtschaft schicken Sie Händler ins Handelszentrum.

Sie finden **Supreme Commander** lächerlich einfach? Als die anderen Kinder das aufrechte Gehen lernten, brachten Sie sich selbst Risiko und Schach bei? Gratulation: **Europa Universalis 3** ist Ihr Spiel!

Im jüngsten Strategie-Streich von Paradox Interactive lenken Sie die Geschichte einer aus 1.700 Regionen frei wählbaren Provinz. Sie kümmern sich wie in **Civilization** um Regierungsformen, Handelseinstellungen, Diplomatie, Steuereinnahmen und Religionen. Für jeden dieser Bereiche gibt es eigene Menüs mit Reitern, Reglern und Buttons. Die Fülle der Einstellungsmöglichkeiten dürfte selbst gestandenen Steuerprüfern ein Raunen entlocken – und Teilzeit-Strategen bei jedem Mausklick schweißgetrieben bangen lassen, ob nicht noch weitere Menüs mit Reglern und Einstellungen aufpoppen.

Das textlastige Tutorial hilft nur wenig beim Einstieg. Trotz der neuen 3D-Engine besitzt **Europa Universalis 3** eher den optischen Charme eines Brettspiels, ist aber musikalisch ansprechend unterlegt. Einsteiger sollten sich lieber an **Medieval 2: Total War** versuchen. Profis hingegen freuen sich über die vielen Features: von Kolonisten, Beratern, Missionaren über eine von verschiedenen Faktoren abhängigen Stimmung der Bevölkerung bis hin zu lokalen Wirtschaftsmonopolen.

Im Gegensatz zum Vorgänger simuliert die Engine vom Startpunkt an die Geschichte selbst, statt zwanghaft historische Ereignisse zu integrieren. Bemerkenswert: fast alle Spiel-Daten von **Europa Universalis 3** lassen sich einfach anpassen – so können Fans etwa verschiedene Szenarien austauschen. (bur)

PARADOX INTERACTIVE | 24.01.2007 | USK 6 | CA. € 35,- **70**

Dream Pinball 3D

Von der Einführung des Teuros wurden Kneipengänger besonders stark betroffen. Zigaretten, Bier und Taxifahrten kosten ein kleines Vermögen und Spiele am Flipperautomaten sind auch nicht billiger geworden. Ein wenig Abhilfe schafft nun Zuxxez-Ableger Topware Interactive und veröffentlicht einen Flipper-Simulator, der dem Vergleich mit realen Geräten durchaus standhält. Sechs auf Hochglanz polierte Automaten präsentieren sich in sehenswerter Grafik. Die 3D-Engine beherrscht sogar den Überstrahleffekt HDR! Dagegen wirkt Microsofts **3D Pinball** wie ein Mauerblümchen. In **Dream Pinball 3D** behandelt jeder Flipper natürlich ein bestimmtes Motto. Ein Automat heißt „Monster" und gibt markige Horrorsprüche von sich. Ein anderer hat das Zuxxez-Rollenspiel **Two Worlds** zum Thema, das im Laufe des Jahres erscheint – etwas Schleichwerbung sei dem Publisher gestattet. Ein bisschen sauer stößt uns die mangelnde Übersicht im oberen Bereich des Spielfelds auf. Bei maximalen Grafikeffekten sind die Kugeln nur schwer zu erkennen. Dazu ist die Kollisionsabfrage zwischen Kugeln und Schlägern derart gutmütig, dass Sie nur selten ins Leere schlagen. (oh)

TOPWARE INT. | 07.01.2007 | USK OHNE | CA. € 30,- **75**

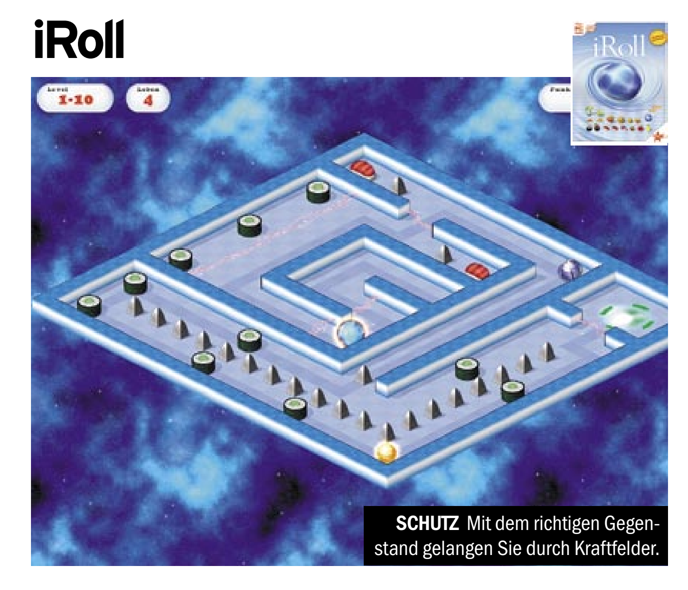


HOCHGLANZ So gut sehen Flipper nicht mal in der Realität aus.



GETARNT Im oberen Spielbereich sind Kugeln nur schwer zu sehen.

iRoll


SCHUTZ Mit dem richtigen Gegenstand gelangen Sie durch Kraftfelder.

Sagen Ihnen **Spindizzy** oder **Marble Madness** etwas? Falls ja, können Sie mit **iRoll** die 20 Jahre alten Erinnerungen wieder aufleben lassen. Für das jüngere Publikum: Sie rollen bei diesem Geschicklichkeitsspiel mit einer Kugel durch kleine Labyrinthe mit diversen Spezialfeldern, auf denen Sie beispielsweise abgebremst werden, kaum steuern können oder abstürzen. Wirklich packend oder (Grips-)fordernd sind Aufgaben wie den richtigen Schalter umzulegen, um zum Ausgang zu kommen, aber nicht: Für Vielspieler mit gutem Gefühl für Maus und Tastatur kein Problem. Die Spielbretter, auf die Sie in isometrischer Perspektive starren, sehen übrigens genauso bieder wie bei den Vorbildern aus. (as)

LIKE DYNAMITE | 11.12.2006 | USK OHNE | CA. € 13,– **47**

Basketball Manager 07


LANGEWEILE Auch wenn Bamberg führt, Spaß macht das Spiel nicht.

Manager-Spiele sind auf dem Vormarsch. Neben dem Fußball versuchen immer mehr Sportarten in das Genre vorzudringen. Ein Negativbeispiel ist der **Basketball Manager 2007**, der Schwächen offenbart, die heutzutage untragbar sind. Ein Tagwechsel etwa nimmt mehrere Minuten Ladezeit in Anspruch. Während des Sprungs zum nächsten Spieltag lassen Sie gar gemütlich einen Kaffee durchlaufen. Nach knapp viertelstündiger Wartezeit betrachten Sie dann ein langweiliges Textfenster, das das laufende Spiel darstellt. Da reißt auch die große Club- und Spielerdatenbank sowie die durchaus passable KI nichts mehr raus. Geben Sie Ihr Geld lieber für einen Besuch beim Basketball aus! (st)

BHV | 05.12.2006 | USK OHNE | CA. € 25,– **7**

Gewinnspiel: Ihre Sims-Geschichten

In Zusammenarbeit mit Electronic Arts verlost PC Games fünfmal das kommende Add-on **Vier Jahreszeiten** für **Die Sims 2**.

Toll! Was muss ich dafür tun?
Schicken Sie uns die Geschichten Ihrer Sims. Raufende Kinder, die sich wieder vertragen, Scheidungsdramen, aufstrebende Stars – Ihrer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Sie dürfen alle bisherigen Add-ons zu **Die Sims 2** nutzen. Schicken Sie uns Bilder oder Videos Ihrer Geschichten – per Mail an **Sims-Stories@pcgames.de**.

Wir freuen uns auf Ihre Geschichten!



Einsendenschluss ist der 13. Februar 2007.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen.

Bier Tycoon



ABGESTANDEN Weder Brau- noch Bauansicht machen irgendetwas her.

Fangen wir mit dem Positiven an: Spielidee und Handbuch sind ganz nett. Beim Rest dieses Spiels ist allerdings Hopfen und Malz verloren.

Der Ablauf: In einer Brauerei wählbarer Größe und Nation bauen Sie Lager, Brauhaus, Abfüllanlagen und Kneipe mitsamt notwendiger Utensilien. Sie stellen zu furchtbarer Fahrstuhlmusik Personal ein, verwalten Kunden und Preise und brauen aus vielen Zutaten Ihr eigenes Bier. Dabei präsentiert sich das Spiel trist und verbuggt, die Steuerung jedes **Rollercoaster Tycoon** ist gelungener. Bierlaune kommt da nicht auf. Für Erwachsene ergo der Tipp: Ein Kasten Gerstensaft bringt mehr als dieses Spielgebräu. (bur)

FROGSTER | 13.12.2006 |
USK OHNE | CA. € 15,-
5

Aliens, Inc.



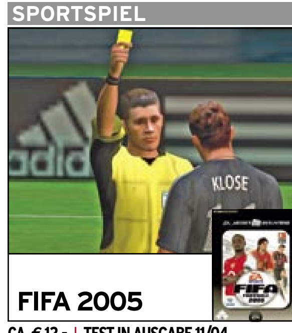
SCHIESSBUDE Beschauert rumtorkelnde Aliens abballern? Wie öde!

Was Tim Burton mit seinem brüllkomischen Streifen **Mars Attacks!** gelang, setzen die Macher von **Aliens, Inc.: Attack on Earth!** beispiellos in den Sand: Grüngesichtige Aliens starten mit fliegenden Untertassen eine Invasion auf die Erde. Und Sie ballern in sechs kurzen Levels alles über den Haufen, was nicht menschlich aussieht. Apropos: Eigentlich alles an diesem Spiel ist unmenschlich. Da fliegen einige Raumschiffe heran – man klickt sie gelangweilt weg. Später staksen peinlich animierte Aliens durch Paris – auch die klickt man weg. Und zum Schluss fliegt man durchs Welltall – und klickt eben noch mehr weg. Prädikat: Unblutig, aber so humorlos! Wenigstens ist **Aliens, Inc.** in 20 Minuten durchgespielt. (fs)

LIKE DYNAMITE | 15.12.2006 |
USK 6 | CA. € 10,-

6

SPORTSPIEL



FIFA 2005

CA. € 12,- | TEST IN AUSGABE 11/04

Ballathleten mit kleinem Geldbeutel finden ab sofort mit **FIFA Football 2005** eine gute, wenn auch nicht mehr aktuelle Umsetzung ihres Hobbys. Zwar strotzte das Spiel schon zum Release nicht gerade vor Innovationen und kann daher mit aktuellen Fußballtiteln nicht mithalten, die gewohnt gute Präsentation und die Original-Spielerdaten wissen aber zu überzeugen. (web)

ELECTRONIC ARTS | 08.12.2006 | USK OHNE **79**

WIRTSCHAFTS-SIMULATION



Fußballmanager 2005

CA. € 12,- | TEST IN AUSGABE 11/04

Auch wenn der **Fußballmanager 2005** grafisch dem neuesten Teil der Reihe nicht das Wasser reichen kann und die Spielerdaten nicht mit der aktuellen Saison übereinstimmen, bietet das Spiel in der EA-Most-Wanted-Edition einen günstigen Einstieg in die Manager-Serie. Für Hobby-Magaths oder Neueinsteiger ist diese Version bestens geeignet. (web)

ELECTRONIC ARTS | 08.12.2006 | USK OHNE **81**



ECHTZEIT-STRATEGIE



Rise & Fall: Civilizations at War

CA. € 20,- | TEST IN AUSGABE 08/06

Im Sommer letzten Jahres durften sich Sandalenliebhaber mit Midways **Rise & Fall: Civilizations at War** in wahre Massenschlachten der Antike stürzen. Der Strategieteil des Spiels war ganz ordentlich, wenn auch nicht der ganz große Wurf. Als spannende Dreingabe enthielt das Spiel den Heldenmodus, in dem man sich selbst per Third-Person-Ansicht ins Getümmel stürzte. Doof: Im Einzelspielermodus wurden diese Einlagen dem Spieler aufgezwungen. Deutlich spaßiger kam der Genremix von Strategie und Action im Skirmish- und Mehrspielermodus rüber. Hervorzuheben ist der monumentale Soundtrack, der an Sandalenfilme aus den 60er-Jahren erinnert. Zum inzwischen attraktiven Preis lohnt sich ein Blick auf jeden Fall. (sw)

MIDWAY | 08.01.2007 | USK AB 16 JAHREN **78**

ADVENTURE

Baphomets Fluch 4

CA. € 30,- | TEST IN AUSGABE 11/06

Der Humor hat Klasse, die Dialoge sind süffisant, die Charaktere besitzen Tiefe – dennoch scheitert der vierte Teil der legendären Adventure-Serie. Grobe Story-schnitzer torpedieren die Atmosphäre, hinzu kommen Rätsel, die man seinem schlimmsten Feind nicht wünscht. Adventure-Fans werden sich durchbeißen, andere sollten ihre Kaumuskeln schonen. (tw)

THQ | 05.01.2007 | USK AB 6 JAHREN **70**

SPIELESAMMLUNG

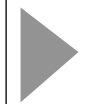


Adrenalin Pack

CA. € 20,- | TEST IN AUSGABE 07/05

Der **Need for Speed**-Konkurrent **Juiced** bietet Teamrennen, Tuning und Arcade-Spaß pur. Mit **Moto GP 3** schwingen Sie sich aufs Rennmotorrad und fahren um Bestzeiten. Bei **MX vs. ATV Unleashed** geht es hingegen auf die staubige Piste. **Adrenalin Pack** von THQ bietet also genau das Richtige für den schmalen Geldbeutel aller Adrenalinsüchtigen. (st)

THQ | 16.02.2007 | USK OHNE **77**



Budget

ECHTZEIT-STRATEGIE

Age of Empires Collector's Edition

CA. € 16,- | TEST IN AUSGABE 11/97

Die ersten beiden Spiele der **Age of Empires**-Serie setzten Maßstäbe: Nie wurden Echtzeit-Strategie und komplexe Forschung so genial kombiniert. Zwar hat die Grafik Patina angesetzt, dennoch bereiten die Feldzüge in Antike und Mittelalter jedem Strategen große Freude. Im Paket enthalten sind **Age of Empires 1** und **2** mit allen Add-ons plus Soundtrack. Wer's noch nicht hat: kaufen! (bur)

RONDOMEDIA | 17.01.2007 |
USK AB 12 JAHREN
77

EGO-SHOOTER

Call of Juarez

CA. € 30,- | TEST IN AUSGABE 10/06

Der Titel **Call of Juarez** beschreibt die Verlockung, einen sagenumwobenen Schatz zu finden. Davon ist im Vorspann die Rede. Um so erfreulicher, dass das eigentliche Spiel umschwenkt und den Fokus auf starke Charaktere statt billiger Storys lenkt: Alternierend steuert man den schleichenden Jungspund Billy und den schießenden Priester Ray – ein spannendes Wechselspiel, denn beide sind Todfeinde. Leider halten Billys Abschnitte nicht mit der Qualität vom Rest mit: Die ungenaue Steuerung lässt einen in den Kletter- und Schleichpassagen fluchen wie im richtigen Western. Das ist zwar authentisch, aber nicht dem Spielspaß zuträglich. Die Action-Sequenzen und die hübsche Grafik entschädigen – wenn man die richtige Hardware hat. **Call of Juarez** zwingt die meisten Rechner in die Knie. (tw)

UBISOFT | 15.01.2007 |
USK AB 18 JAHREN
80

ACTION-ADVENTURE



Call of Cthulhu

CA. € 20,- | TEST IN AUSGABE 05/06

Aus den Schauergeschichten von H. P. Lovecraft heraus ist dieses Action-Adventure entstanden. Als Inspektor Walters sind Sie einer übernatürlichen Verschwörung auf der Spur, die Sie durch eine amerikanische Kleinstadt der Zwanzigerjahre führt. Die Grafik ist nicht die beste und auch die Steuerung hat ihre Tücken. Es ist die Atmosphäre, die **Call of Cthulu** zu einem kleinen Gruseljuwel macht. (tw)

UBISOFT | 15.01.2007 |
USK AB 16 JAHREN
73



ACTION-ADVENTURE



Harry Potter 3

CA. € 12,- | TEST IN AUSGABE 07/04

Unter all den miserablen Filmumsetzungen stechen die von **Harry Potter** positiv hervor. Zu einem Meisterwerk hat es zwar auch beim dritten Teil nicht gelangt, doch für Fans von Buch und Film ist das Spiel dennoch lohnenswert: Abwechselnd steuert man Harry, Ron und Hermine quer durch Hogwarts, ficht Kämpfe mit Dementoren und ähnlichem Zaubergesocks aus und löst auch mal ein paar Rätsel. Nett. (fs)

ELECTRONIC ARTS | 26.01.2007 |
USK AB 06 JAHREN
72

ACTION



Knights of the Temple 2

CA. € 16,- | TEST IN AUSGABE 12/05

Der Nachfolger des grafisch spannenden, spielerisch aber abwechslungsarmen Metzelabenteuers hat an Features dazugewonnen: Kreuzritter Paul schnetzelt sich nicht nur mit allerlei Waffen durch eine mittelalterliche Welt, sondern erkundet auch Städte, redet mit NPCs und löst Quests. Das kommt zwar dem Spielspaß zugute, doch auf richtige Highlights dürfen Sie hier nicht zählen. (tw)

RONDOMEDIA | 03.01.2007 |
USK AB 16 JAHREN
75

RENNSPIEL



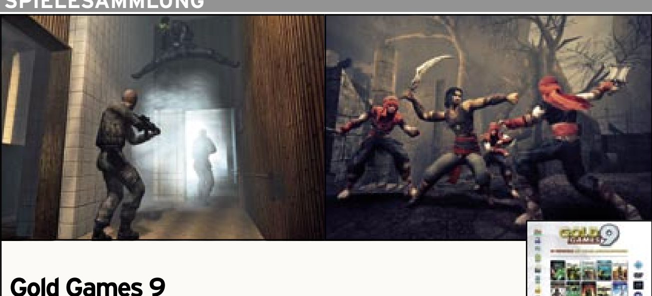
L.A. Rush

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 04/06

Eine fiese Untergrundbande gilt es in **L.A. Rush** zu bekämpfen. Das Rennspiel entführt Sie an die Westküste der USA in das originalgetreu nachgebildete namensgebende Los Angeles. Illegale Straßenrennen beherrschen das Spielgeschehen. Der Titel schafft jedoch nicht den Sprung aus dem Schatten der Konkurrenz (**GTA San Andreas**, **Need for Speed**), mit dem er sich messen möchte. (web)

SOFTWARE PYRAMIDE | 15.01.2007 |
USK AB 12 JAHREN
64

SPIELESAMMLUNG



Gold Games 9

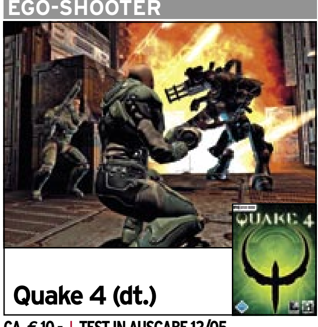
CA. € 20,- | TEST IN AUSGABE 12/06

Nachdem wir Ubisofts Spielepaket erst vor drei Ausgaben getestet haben, landet es schon – um zehn Euro vergünstigt – in unserer Budget-Rubrik. Unter den zehn Spielen finden sich auch einige Highlights: Strategen bekommen beispielsweise mit **Die Siedler: Das Erbe der Könige** und **Codename: Panzers - Phase One** zwei schöne Titel. Schnelle Shooter-Action lassen die **Gold Games 9** zwar vermissen, dafür sind Taktiker und Schleich-Fans dank **Splinter Cell: Chaos Theory** und **Conflict: Vietnam** gut versorgt. Mit **Prince of Persia: Warrior Within** holen Sie sich zudem ein schweres, aber rasantes Action-Abenteuer ins Haus. Weniger gut sieht es bei den Adventures und Rollenspielen aus: Auf **Beyond Divinity**, **A Bard's Tale** und **CSI** kann man getrost verzichten. Gedruckte Handbücher bietet die Box nicht, sie liegen im PDF-Format vor. (fs)

UBISOFT | 15.01.2007 |
USK AB 16 JAHREN
85



EGO-SHOOTER



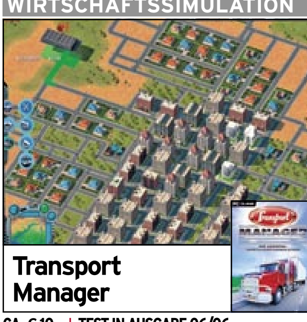
Quake 4 (dt.)

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 12/05

Zu sagen, die deutsche Version ist entschärft – eine Untertreibung. Hier fehlt soviel, dass ein ganzes Stück vom Spielspaß gleich mit verschwindet. Trotzdem: Die Levels sind schnörkellos im Aufbau, die Monster schön gruselig, die Waffen befriedigend. **Quake 4 (dt.)** ist ein schneller, bunter Ritt durch einen futuristischen Albtraum. Denken Sie sich die beschnittenen Szenen dazu. (tw)

SOFTWARE PYRAMIDE | 15.01.2007 |
USK AB 16 JAHREN
70

WIRTSCHAFTSSIMULATION



Transport Manager

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 06/06

Im **Transport Manager** arbeiten Sie sich von einer kleinen Spedition zu einem riesigen Logistik-Konzern hoch. Dazu errichten Sie Transport- und Service-Stationen, heuern Fahrer an und stellen einen Fuhrpark zusammen, um Güter gewinnbringend von A nach B zu liefern. Anfangs stimmt die Motivation, doch wegen der ewig gleichen Aufträge und mangels Alternativen zur Straße fehlt es an Abwechslung. (as)

RONDOMEDIA | 10.01.2007 |
USK OHNE
55

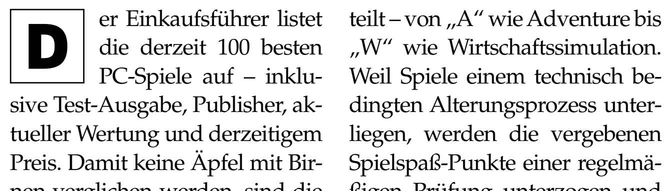


Top 100



Jeden Monat neu: Die große Marktübersicht mit Infos, Preisen und Wertungen.

Der Einkaufsführer listet die derzeit 100 besten PC-Spiele auf – inklusive Test-Ausgabe, Publisher, aktueller Wertung und derzeitigem Preis. Damit keine Äpfel mit Birnen verglichen werden, sind die Titel in 20 gängige Genres unterteilt – von „A" wie Adventure bis „W" wie Wirtschaftssimulation. Weil Spiele einem technisch bedingten Alterungsprozess unterliegen, werden die vergebenen Spielspaß-Punkte einer regelmäßigen Prüfung unterzogen und gegebenenfalls angepasst.



STRATEGIE – ECHTZEIT-STRATEGIE



vorgestellt von Stefan Weiß



Company of Heroes
Kein anderes Spiel setzt den D-Day so spannend in Szene. Die Mischung aus aufregender Story, fordernden Missionen und cleverer KI macht **Company of Heroes** zum Pflichtkauf für Strategen.
Ausgabe: 11/06 | THQ | Ca. € 40,- | **90**

Die Schlacht um Mittelerde 2
Das Zeitalter der Orks feiert sein Comeback. Mit neuen Rassen und Schlachten und einer Vielzahl spielerischer Verbesserungen teilt sich das Fantasy-Spektakel den Thron mit dem galaktischen Imperium.
Ausgabe: 04/06 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | **89**



Star Wars: Empire at War
Lange mussten Fans darauf warten: ein spannendes Strategiespiel mit **Star Wars**-Flair zu Boden und im Weltall. Dazu bietet **Empire at War** einen schicken Eroberungsmodus, der **Risiko**-Freunden gefällt.
Ausgabe: 04/06 | Activision | Ca. € 30,- | **89**



Paraworld
Die Entwickler des Spieleentwicklungskombinats versetzen Sie in eine von Dinosauriern belebte Parallelwelt. Obwohl Dinos eine große Rolle spielen, ist **Paraworld** mit Sicherheit kein Kinderspiel.
Ausgabe: 10/06 | SEK | Ca. € 40,- | **88**



Age of Empires 3
Der solide Basisbau und die schön in Szene gesetzten Völker machen **Age of Empires 3** zum würdigen Nachfolger. Die teils schwachen Missionen und die obskure Hintergrundgeschichte enttäuschen etwas.
Ausgabe: 12/05 | Microsoft | Ca. € 35,- | **85**

STRATEGIE – AUFBAU-STRATEGIE

vorgestellt von Christian Burtchen



Die Sims 2
Maxis' Spiel des Lebens geht in die zweite Runde und bricht erneut alle Spielspaß-Rekorde. **Die Sims** sind klüger als zuvor und sehen dank schmucker 3D-Grafik realistischer denn je aus.
Ausgabe: 10/04 | Electronic Arts | Ca. € 40,- | **88**

Anno 1701
Auch im dritten **Anno** wuselt und siedelt es wieder, dass allein das Zuschauen eine Freude ist. Aber: Trotz witziger Computergegner hapert es etwas an der Langzeitmotivation, eine Kampagne gibt es nicht.
Ausgabe: 12/06 | Sunflowers | Ca. € 40,- | **86**



The Movies
Lionhead bringt Glanz und Glamour der Hollywood-Stars in einem ansprechenden Mix aus Parkaufbau und **Sims** auf den Bildschirm. Dazu besteht die Möglichkeit, eigene Filme zu drehen – toll!
Ausgabe: 01/06 | Activision | Ca. € 25,- | **84**

Die Siedler 2: Die nächste Generation
In aller Ruhe ein kleines Reich hochziehen und sich dabei ein effektives Straßennetz ausdenken – die Neuauflage des beliebten **Siedler 2** macht genauso viel Spaß wie die Urversion vor zehn Jahren.
Ausgabe: 10/06 | Ubisoft | Ca. € 40,- | **80**



Caesar 4
Der vierte Teil der antiken Aufbauserie glänzt mit unverwüstlichem Aufbauprinzip und komplexem Wirtschaftssystem. Lediglich das altbackene Interface und die Militärsteuerung stören.
Ausgabe: 11/06 | Vivendi Universal | Ca. € 35,- | **79**

STRATEGIE – RUNDEN-STRATEGIE

vorgestellt von Dirk Gooding

Medieval 2: Total War
Weniger Strategie als **Civilization 4**, dafür die schönsten Echtzeit-Schlachten aller Zeiten. **Medieval 2** mixt perfekt Strategie mit Taktik mit minimalen Schwächen bei KI und Langzeitmotivation.
Ausgabe: 12/06 | Sega | Ca. € 40,- | **88**

Civilization 4
Sid Meiers Zivilisationsepos stellt dank ausgeklügeltem Spieldesign und enormer Langzeitmotivation die neue Referenz im Genre. Auch der Multiplayer-Modus überzeugt diesmal.
Ausgabe: 01/06 | 2K Games | Ca. € 25,- | **88**

Rome: Total War
Der aktuelle Ableger der **Total War**-Serie bereichert das Spielprinzip der Vorgänger um eindrucksvolle 3D-Grafik, verbesserte Menüführung und ein ausgeklügeltes Diplomatie- und Wirtschaftssystem.
Ausgabe: 07/05 | Sega | Ca. € 10,- | **83**

Heroes of Might and Magic 5
So schön sah die Spielwelt der **Heroes**-Reihe noch nie aus. Trotz Entwicklerwechsel bleibt der unverwechselbare Spielstil erhalten und bietet über 100 Stunden Spielzeit mit knackigen Missionen.
Ausgabe: 07/06 | Ubisoft | Ca. € 30,- | **81**

Imperial Glory
Im Zeitalter Napoleons kämpfen fünf Großreiche um die Vorherrschaft in Europa. Spannende Management-Optionen und taktisch interessante Schlachten zeichnen den **Rome**-Rivalen aus.
Ausgabe: 07/05 | Eidos | Ca. € 10,- | **80**

STRATEGIE – WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

vorgestellt von Christian Burtchen

Fußball Manager 06
Zum WM-Jahr spendierten die Entwickler dem **Fußball Manager** ein edleres und aufgeräumteres Menüdesign sowie ein glaubwürdigeres Stärkesystem. Besser und günstiger als sein Nachfolger.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | **88**

Fußball Manager 07
Nochmals verbesserte Menüführung bringt weitere Übersicht. Viele Bugs und logische Fehler trüben aber den Spielspaß. Für weniger Geld bekommen Sie den besseren Vorgänger!
Ausgabe: 12/06 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | **86**

Port Royale 2
Das bessere **Port Royale**: Die Fortsetzung zelebriert spannende Seekämpfe gegen deutlich intelligentere Gegner, ist einfacher zu bedienen, ausgereifter und umfangreicher. Unverändert: der Suchtfaktor.
Ausgabe: 06/04 | Take 2 | Ca. € 10,- | **86**

Fußball Manager 2005
Der **FM 2005** überzeugt mit verbesserter Menüführung, Unmengen an Originaldaten und dem „Create a Club"-Modus. Das Menüdesign ist jedoch etwas unübersichtlich, die Grafik nicht mehr top.
Ausgabe: 11/04 | EA | Ca. € 20,- | **83**

Sid Meier's Pirates!
Sid Meier's Pirates! gleicht dem legendären Original von 1987 spielerisch bis aufs Byte – und macht genauso süchtig: Als kleiner Freibeuter fangen Sie an und plündern sich bis zum Piraten hoch.
Ausgabe: 02/05 | Atari | Ca. € 10,- | **80**



STRATEGIE – TAKTIK-SPIELE

vorgestellt von Stefan Weiß



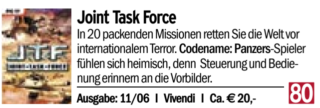
Rush for Berlin
Infanteristen, die endlich mehr als nur Kanonenfutter sind, spielstarke Offiziere, abwechslungsreiche Missionen und das erfrischende Zeitkonzept bieten Taktik-Spielern allerbeste Unterhaltung.
Ausgabe: 07/06 | Deep Silver | Ca. € 20,- | **87**



Codename: Panzers - Phase 2
Phase 2 inszeniert Echtzeit-Gefechte auf Schlachtfeldern des Zweiten Weltkriegs. Grafik, KI, Steuerung, Spielprinzip blieben fast unverändert. Neu sind Undercover-Missionen bei Dunkelheit.
Ausgabe: 09/05 | CDV | Ca. € 10,- | **82**



Warhammer: Mark of Chaos
Hübsche Taktik-Schlachten, zwei Kampagnen mit interessanten Fraktionen und Duelle mit gegnerischen Helden machen aus **Mark of Chaos** ein Fest für alle **Warhammer**-Fans.
Ausgabe: 01/07 | Koch Media | Ca. € 40,- | **81**



Joint Task Force
In 20 packenden Missionen retten Sie die Welt vor internationalem Terror. **Codename: Panzers**-Spieler fühlen sich heimisch, denn Steuerung und Bedienung erinnern an die Vorbilder.
Ausgabe: 11/06 | Vivendi | Ca. € 20,- | **80**



Faces of War
Der Nachfolger von **Soldiers** ist ein Fest für Taktiker. Stellen Sie sich aber auf eine recht umständliche Steuerung und Menüführung ein. Dafür sind die Missionen wirklich gelungen.
Ausgabe: 11/06 | Ubisoft | Ca. € 40,- | **78**

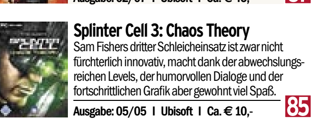


ACTION – EGO-SHOOTER

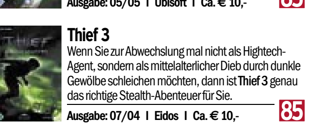
vorgestellt von Oliver Haake



Half-Life 2
Half-Life 2 deklassiert die Konkurrenz in allen Bereichen und hat sich zu Recht den Titel „Bester Ego-Shooter aller Zeiten" gesichert. Gordon Freemans neues Abenteuer garantiert rund 20 Stunden Hochspannung.
Ausgabe: 12/04 | Vivendi Universal | Ca. € 20,- | **91**



Far Cry (dt.)
Die Idylle trügt: In **Far Cry (dt.)** haben Sie kaum Zeit, um die traumhaft schöne Inselwelt zu genießen. Überall wimmelt es von intelligenten Söldnern und Monstern. Ein erstklassiger Ego-Shooter mit viel spielerischer Freiheit.
Ausgabe: 05/04 | Ubisoft | Ca. € 10,- | **89**



Prey
Neuzeitindianer Tommy wird mitsamt Freundin und Großvater von Aliens entführt, worauf die Rothaut äußert ungehalten reagiert. Innovativer Ego-Shooter mit ungewöhnlich hoher Bewegungsfreiheit.
Ausgabe: 09/06 | 2K Games | Ca. € 20,- | **87**



Half-Life 2: Episode One
Die auch ohne Hauptprogramm spielbare Episode ist ein erstklassiger Mix der besten Elemente aus **Half-Life 2**. Die spannende Story ist allerdings schnell vorbei und bringt keine großen spielerischen Neuerungen.
Ausgabe: 07/06 | Electronic Arts | Ca. € 15,- | **87**



F.E.A.R.
Schon fast ein Taktik-Shooter: Die Gegner in **F.E.A.R.** verhalten sich so intelligent, dass man behutsam vorgehen muss – die Zeitlupe hilft. Weil die Spielzeit kurz ist und die Abwechslung fehlt, reicht es nicht für die 90.
Ausgabe: 11/05 | Vivendi Universal | Ca. € 25,- | **86**

ACTION – TAKTIK-SHOOTER

vorgestellt von Robert Horn

Rainbow Six: Vegas
Im Sündenpfuhl namens Las Vegas bekämpfen Sie Terroristenhorden. Die beinharte künstliche Intelligenz macht die Hetze zwar sehr schwer, doch Szenario und Grafik mit **Unreal**-Engine 3 motivieren enorm.
Ausgabe: 02/07 | Ubisoft | Ca. € 45,- | **87**

Splinter Cell 3: Chaos Theory
Sam Fishers dritter Schleicheinsatz ist zwar nicht fürchterlich innovativ, macht dank der abwechslungsreichen Levels, der humorvollen Dialoge und der fortschrittlichen Grafik aber gewohnt viel Spaß.
Ausgabe: 05/05 | Ubisoft | Ca. € 10,- | **85**

Thief 3
Wenn Sie zur Abwechslung mal nicht als Hightech-Agent, sondern als mittelalterlicher Dieb durch dunkle Gewölbe schleichen möchten, dann ist **Thief 3** genau das richtige Stealth-Abenteuer für Sie.
Ausgabe: 07/04 | Eidos | Ca. € 10,- | **85**

Ghost Recon: Advanced Warfighter
Typisch Tom Clancy: Mexikanische Rebellen lösen im Jahr 2013 eine der größten internationalen Krisen aller Zeiten aus. Sie sorgen mit der Spezialeinheit Ghosts wieder für Recht und Ordnung.
Ausgabe: 07/06 | Ubisoft | Ca. € 30,- | **84**

Commandos: Strike Force
Das geniale Spielprinzip funktioniert auch noch nach dem Sprung in die dritte Dimension. Das Zweite-Weltkriegs-Szenario wirkt nicht abgegriffen, sondern bietet intelligente Taktik, gepaart mit Action.
Ausgabe: 04/06 | Eidos | Ca. € 30,- | **84**

ACTION – MULTIPLAYER-SHOOTER

vorgestellt von Oliver Haake

Battlefield 2
Battlefield 2 bietet packende Online-Gefechte auf modernen Schlachtfeldern und fördert dank Commander-Funktion und Squad-Einteilung teamorientiertes Handeln. Ein würdiger Genre-König.
Ausgabe: 08/05 | Electronic Arts | Ca. € 40,- | **90**

Battlefield 2142
Der vierte Teil der **Battlefield**-Serie trumpft mit dem brandneuen Titanen-Modus auf, der taktisch anspruchsvolle Team-Scharmützel garantiert. Nur fürs Balancing gibt es Abstriche.
Ausgabe: 12/06 | Electronic Arts | Ca. € 40,- | **87**

Counter-Strike Source
Der wohl populärste Mehrspieler-Shooter bekam mit der Veröffentlichung von **Half-Life 2** und der **Source**-Engine eine Frischzellenkur verpasst. Auch spielerisch bewegt sich die Terroristenhatz auf höchstem Niveau.
Ausgabe: 12/04 | Vivendi Universal | Ca. € 25,- | **86**

Unreal Tournament 2004 (dt.)
Mehr als ein Nachfolger: Neu in dem rasend schnellen Multiplayer-Shooter ist zum Beispiel der Onslaught-Modus, in dessen weitläufigen Außenlevels man die ebenfalls neuen Fahrzeuge ausfahren kann.
Ausgabe: 05/04 | Atari | Ca. € 10,- | **86**

Red Orchestra
Das ursprünglich als **Unreal Tournament 2004**-Mod begonnene Projekt bietet wie **Day of Defeat Source** eine dichte Zweite-Weltkriegs-Atmosphäre und eine breite Palette an Fahrzeugen.
Ausgabe: 06/06 | Steam | Ca. € 15,- | **83**



ACTION – ACTION-ADVENTURES

vorgestellt von Thomas Weiß

Grand Theft Auto San Andreas
Atmosphärisch eine Wucht: Drei riesige Städte, die Vorbildern wie Los Angeles nachempfunden wurden, darin Charaktere, wie man sie sonst nur in Filmen vorfindet. Das schlägt gar das geniale **Vice City**.
Ausgabe: 08/05 | Take 2 | Ca. € 20,- | **91**

Grand Theft Auto Vice City
Diesmal verschlägt es Tommy Vercetti nach Vice City im warmen Florida, wo er mit Mafia, Gangs und Polizei aneinander gerät. Noch durchgestylter und abwechslungsreicher als **GTA 3**!
Ausgabe: 07/03 | Take 2 | Ca. € 10,- | **89**

Tomb Raider: Legend
Das Spielprinzip bekommt nach zehn Jahren frische Impulse. Die Abenteuer aus Laras Jugend und der Gegenwart überzeugen mit spannender Story, motivierenden Rätseln und ausgefeilten Schauplätzen.
Ausgabe: 05/06 | Eidos | Ca. € 20,- | **86**

Prince of Persia: Two Thrones
Der dritte und vorläufig letzte Teil der wiederbelebten Prinzensaga ist ein würdiger Abschluss: Die Levels sind stimmungsvoll, die Kämpfe fordernd, die Geschicklichkeitssequenzen ein Ritt auf der Rasierklinge.
Ausgabe: 02/06 | Ubisoft | Ca. € 10,- | **85**



Max Payne 2
Erfüllt alle Erwartungen: nicht mehr ganz so revolutionär wie Teil 1, aber in allen Details überlegen. Dank der herausragenden Präsentation und vielschichtiger Charaktere fesselt der Nachfolger noch mehr.
Ausgabe: 12/03 | Take 2 | Ca. € 10,- | **85**

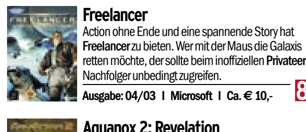
ACTION – SCI-FI-ACTION



vorgestellt von Robert Horn

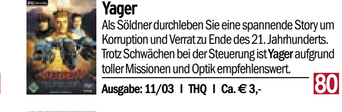


Darkstar One
Ein riesiges Universum lädt Sie ein, sich als Händler, Pirat oder Söldner in eine spannungsgeladene Geschichte zu stürzen. Richtig was auf die Ohren gibt es dank fetter 7.1-Unterstützung.
Ausgabe: 07/06 | Ubisoft | Ca. € 25,- | **84**



Freelancer
Action ohne Ende und eine spannende Story hat **Freelancer** zu bieten. Wer mit der Maus die Galaxis retten möchte, der sollte beim inoffiziellen **Privateer**-Nachfolger unbedingt zugreifen.
Ausgabe: 04/03 | Microsoft | Ca. € 10,- | **82**

Aquanox 2: Revelation
Spannendere Missionen, mehr Story, mehr Spielfreiheit – das sind die Vorzüge von **Revelation** gegenüber seinem Vorgänger. Alle Unterwasser-Shooter-Fans greifen zu.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | Ca. € 5,- | **81**



Yager
Als Söldner durchleben Sie eine spannende Story um Korruption und Verrat zu Ende des 21. Jahrhunderts. Trotz Schwächen bei der Steuerung ist **Yager** aufgrund toller Missionen und Optik empfehlenswert.
Ausgabe: 11/03 | THQ | Ca. € 3,- | **80**



Mechwarrior 4: Vengeance
Teil 4 der **Mechwarrior**-Serie ist die Referenz im Mech-Genre. Erstens, weil es keine Konkurrenz gibt, und zweitens, weil der Mix aus Taktik und Action extrem viel Spaß macht.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | Ca. € 7,- | **80**



ACTION – SIMULATIONEN

vorgestellt von Sebastian Thöing

Flight Simulator X
Endlich wurde aus der einstigen Hardcore-Simulation ein richtiges Spiel. In über 30 Missionen stellen Sie Ihr fliegerisches Geschick unter Beweis. Tiere, Autos und Schiffe sorgen für eine lebendige Welt.
Ausgabe: 12/06 | Microsoft | Ca. € 45,- | **86**

IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles
Ein nahezu perfektes Flugmodell und detailverliebte Grafiken lassen die Herzen von Simulationsfans höher schlagen. Inhaltlich setzt **IL-2** leider auch auf realistische und damit zu langweilige Missionen.
Ausgabe: 01/02 | Ubisoft | Ca. € 10,- | **80**



Secret Weapons over Normandy
Mit zwei zugedrückten Augen geht **SWoN** als Flugsimulation durch, in der Sie mit Prototypen während des Zweiten Weltkriegs aufregende Dogfights bestreiten. Die Story tröstet über die angestaubte Grafik hinweg.
Ausgabe: 02/04 | Activision | Ca. € 10,- | **79**



Silent Hunter 3
Das innovative Crewmanagement verleiht der U-Boot-Simulation erstaunlich viel Tiefgang. Die Gefechte sind hochspannend, den seichten Kampagnen mangelt es dafür an Story.
Ausgabe: 05/05 | Ubisoft | Ca. € 10,- | **76**

Falcon 4.0: Allied Force
Die realistischste moderne Flugsimulation am Markt besticht durch die dynamische Kampagne. Leider fehlt eine gute Flugschule, sodass nicht nur Gelegenheitspiloten am hohen Schwierigkeitsgrad scheitern.
Ausgabe: 09/05 | ASH | Ca. € 30,- | **74**

ABENTEUER – ADVENTURES



vorgestellt von Thomas Weiß



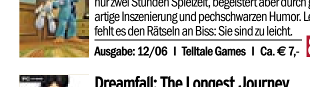
Geheimakte Tunguska
Markenware aus Deutschland: **Geheimakte Tunguska** macht alles richtig, von der Grafik über die Story bis hin zu den Rätseln und der Steuerung. Und das Beste: Der Umfang ist riesig. Ein verdienter erster Platz!
Ausgabe: 10/06 | Deep Silver | Ca. € 30,- | **85**



Ankh: Herz des Osiris
Die sympathische Fortsetzung des Ägypten-Adventures setzt auf die gleichen Qualitäten wie der erste Teil, einige Rätsel sind sogar besser. Besonders schön: der Kopierschutz mit klassischer Code-Scheibe.
Ausgabe: 01/07 | Bhv | Ca. € 25,- | **84**



Ankh
Wie Phoenix aus der Asche: **Ankh** holt mit professionellen Dialogen und einnehmendem Charme das schwächelnde Genre aus seinem Tief heraus. Nur etwas simpel und zu kurz geraten.
Ausgabe: 12/05 | Bhv | Ca. € 25,- | **84**



Sam & Max: Culture Shock
Die erste von sechs günstigen Episoden bietet zwar nur zwei Stunden Spielzeit, begeistert aber durch großartige Inszenierung und pechschwarzen Humor. Leider fehlt es den Rätseln an Biss: Sie sind zu leicht.
Ausgabe: 12/06 | Telltale Games | Ca. € 7,- | **82**



Dreamfall: The Longest Journey
Der vielschichtigen Handlung lässt sich manchmal nur schwer folgen, außerdem fehlen handfeste Rätsel. Dafür entschädigt die fantastische Atmosphäre: Grafik und Sound setzen Maßstäbe für das Genre.
Ausgabe: 07/06 | Dtp | Ca. € 25,- | **82**



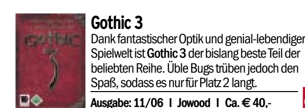


ABENTEUER – ROLLENSPIELE

vorgestellt von Felix Schütz



The Elder Scrolls 4: Oblivion
Ein Traum für erfahrene Rollenspieler: Glaubwürdige Charaktere in einer lebendigen, gigantischen Welt, garniert mit klugen Quests und brillanter Grafik. Nur das konsolige Interface könnte besser sein.
Ausgabe: 05/06 | Take2 | Ca. € 30,- | **89**



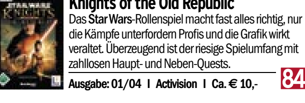
Gothic 3
Dank fantastischer Optik und genial-lebendiger Spielwelt ist **Gothic 3** der bislang beste Teil der beliebten Reihe. Üble Bugs trüben jedoch den Spaß, sodass es nur für Platz 2 langt.
Ausgabe: 11/06 | Jowood | Ca. € 40,- | **88**



Vampire: The Masquerade - Bloodlines
Bloodlines beginnt schwach: Das Tutorial hat dieselbe Wirkung wie eine Schlaftablette. Doch dann geht es los, wie es Rollenspieler lieben: Die Quests verzweigen sich, der schwarze Humor ist allgegenwärtig.
Ausgabe: 02/05 | Activision | Ca. € 10,- | **86**



Neverwinter Nights 2
Das Abenteuer an der Schwertküste geht weiter – und das richtig furios. Glaubhafte Charaktere und eine spannende Story prägen das Rollenspiel von Obsidian. Vereinzelte Bugs treten aber noch auf.
Ausgabe: 01/07 | Atari | Ca. € 40,- | **85**



Knights of the Old Republic
Das **Star Wars**-Rollenspiel macht fast alles richtig, nur die Kämpfe unterfordern Profis und die Grafik wirkt veraltet. Überzeugend ist der riesige Spielumfang mit zahllosen Haupt- und Neben-Quests.
Ausgabe: 01/04 | Activision | Ca. € 10,- | **84**

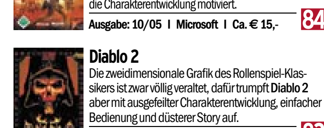
ABENTEUER – ACTION-ROLLENSPIELE

vorgestellt von Thomas Weiß

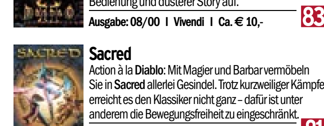


Titan Quest
Iron Lores Erstlingswerk landet an der Spitze der Action-Rollenspiele. Nicht wegen der phänomenal guten Grafik, sondern weil die Spielbarkeit an den Klassiker **Diablo 2** heranreicht – jedenfalls im Einzelspieler-Modus.
Ausgabe: 08/06 | THQ | Ca. € 25,- | **85**

Dungeon Siege 2
Im Mehrspielermodus führt **Diablo 2** das Genre an, doch für Solisten ist **Dungeon Siege 2** erste Wahl: Die riesige Welt begeistert, die Gegenstände wecken Sammelwut, die Charakterentwicklung motiviert.
Ausgabe: 10/05 | Microsoft | Ca. € 15,- | **84**



Diablo 2
Die zweidimensionale Grafik des Rollenspiel-Klassikers ist zwar völlig veraltet, dafür trumpft **Diablo 2** aber mit ausgefeilter Charakterentwicklung, einfacher Bedienung und düsterer Story auf.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi | Ca. € 10,- | **83**



Sacred
Action à la **Diablo**: Mit Magier und Barbar vermöbeln Sie in **Sacred** allerlei Gesindel. Trotz kurzweiliger Kämpfe erreicht es den Klassiker nicht ganz – dafür ist unter anderem die Bewegungsfreiheit zu eingeschränkt.
Ausgabe: 03/04 | Take 2 | Ca. € 10,- | **81**



Fable: The Lost Chapters
Sie starten Ihre Heldenlaufbahn als kleiner Junge – und gehen als alter Mann in Rente. Das ist innovativ. Doch die Kämpfe sind zu einfach und die Spielzeit ist zu kurz – es fehlt die wahre Herausforderung.
Ausgabe: 11/05 | Microsoft | Ca. € 20,- | **80**

ABENTEUER – ONLINE-ROLLENSPIELE



vorgestellt von Felix Schütz

World of Warcraft
Blizzards erstes Online-Rollenspiel markiert die Spitze des Genres: Mit welcher Liebe zum Detail hier eine Fantasy-Welt geschaffen wurde, die von Anfang bis Ende mit Quests verknüpft ist, sucht ihresgleichen.
Ausgabe: 02/05 | Vivendi | Ca. € 20,- | **91**

NEUZUGANG

WoW – The Burning Crusade
Das erste Add-on zu WoW platzt aus allen Nähten: Zwei neue Rassen, einen dritter Kontinent, erhöhte Levelgrenze auf Stufe 70, dazu tonnenweise Instanzen, Quests und Ausrüstung. Ein Pflichtkauf!
Ausgabe: 03/07 | Vivendi | Ca. € 30,- | **90**



Guild Wars Factions
Factions ist eigenständig lauffähig und erweitert das **Guild Wars**-Universum um einen neuen Kontinent, zwei zusätzliche Charakterklassen und Territorien-Kämpfe. Vor allem für Gilden erste Wahl!
Ausgabe: 07/06 | Flashpoint | Ca. €35,- | **86**

Guild Wars Nightfall
Das dritte Kapitel der gebührenfreien MMO-Reihe begeistert mit einem wunderschönen neuen Kontinent und dem klugen Heldensystem. Dank langer, fairer Kampagne auch für Einsteiger gut geeignet.
Ausgabe: 01/07 | Flashpoint | Ca. € 35,- | **84**

Guild Wars
Guild Wars ist eines der seltsamsten und gleichzeitig besten Online-Rollenspiele: Mit Ihrem Charakter lösen Sie Story-Missionen, um Skills für Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe freizuschalten. Einzigartiges Konzept!
Ausgabe: 07/05 | Flashpoint | Ca. € 30,- | **84**

SPORT – SPORT-SIMULATIONEN

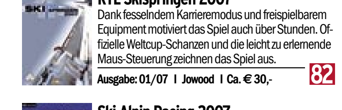
vorgestellt von Sebastian Thöing



Tiger Woods PGA Tour 06
Das neue **Tiger Woods** entführt Sie ins 19. Jahrhundert, wo Sie sich mit den Legenden des Golfsports messen. Erstmals dürfen Sie mit dem Gamepad abschlagen. Ein Muss für Golf-Anhänger.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 25,- | **87**



Tiger Woods PGA Tour 07
Seit der **06**er-Version scheint die Zeit stehen geblieben zu sein. Der neue Team-Tourmodus übt nicht ganz die Faszination der letztjährigen Rivalenhatz aus. Nach wie vor top: Grafik und Realismus.
Ausgabe: 11/06 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | **86**



RTL Skispringen 2007
Dank fesselndem Karrieremodus und freispielbarem Equipment motiviert das Spiel auch über Stunden. Offizielle Weltcup-Schanzen und die leicht zu erlernende Maus-Steuerung zeichnen das Spiel aus.
Ausgabe: 01/07 | Jowood | Ca. € 30,- | **82**



Ski Alpin Racing 2007
Auf Originalstrecken geht es ins Tal hinab: Abfahrt, Slalom und Super-G mit Karrieremodus sorgen für virtuellen Pistenspaß. Ärgerlich sind der später unfaire Schwierigkeitsgrad und die Tastatursteuerung.
Ausgabe: 01/07 | Jowood | Ca. € 30,- | **80**



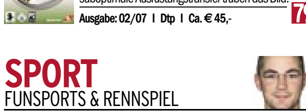


Top Spin 2
Mit diversen Profis schmettern Sie sich von Paris nach Wimbledon. Ein Kandidat für den Spielspaß-Centre-Court, doch der unfertige Karrieremodus und der suboptimale Ausrüstungstransfer trüben das Bild.
Ausgabe: 02/07 | Dtp | Ca. € 45,- | **79**



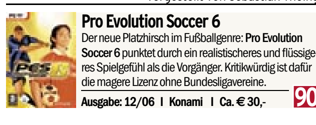




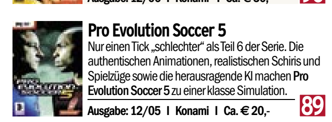


SPORT – FUSSBALL-SIMULATIONEN

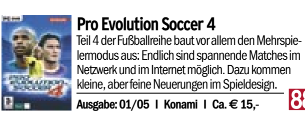
vorgestellt von Sebastian Thöing



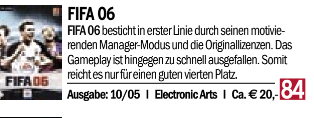
Pro Evolution Soccer 6
Der neue Platzhirsch im Fußballgenre: **Pro Evolution Soccer 6** punktet durch ein realistischeres und flüssigeres Spielgefühl als die Vorgänger. Kritikwürdig ist dafür die magere Lizenz ohne Bundesligavereine.
Ausgabe: 12/06 | Konami | Ca. € 30,- | **90**



Pro Evolution Soccer 5
Nur einen Tick „schlechter" als Teil 6 der Serie. Die authentischen Animationen, realistischen Schiris und Spielzüge sowie die herausragende KI machen **Pro Evolution Soccer 5** zu einer klasse Simulation.
Ausgabe: 12/05 | Konami | Ca. € 20,- | **89**



Pro Evolution Soccer 4
Teil 4 der Fußballreihe baut vor allem den Mehrspielermodus aus: Endlich sind spannende Matches im Netzwerk und im Internet möglich. Dazu kommen kleine, aber feine Neuerungen im Spieldesign.
Ausgabe: 01/05 | Konami | Ca. € 15,- | **88**



FIFA 06
FIFA 06 besticht in erster Linie durch seinen motivierenden Manager-Modus und die Originallizenzen. Das Gameplay ist hingegen zu schnell ausgefallen. Somit reicht es nur für einen guten vierten Platz.
Ausgabe: 10/05 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | **84**



FIFA 07
EA Sports feilte weiter an der Ballphysik, vernachlässigte aber die Defensivleistung der Mannschaften. Torwart und Abwehr stellen für geübte Spieler keine nennenswerte Hürde dar.
Ausgabe: 11/06 | Electronic Arts | Ca. € 40,- | **81**

SPORT – AMERICAN SPORTS

vorgestellt von Sebastian Thöing

NBA Live 07
Noch immer die beste Basketball-Simulation. Die aktuelle Ausgabe macht zwar kaum etwas besser als der Vorgänger, glänzt aber wie gewohnt mit toller Atmosphäre und packenden Spielen.
Ausgabe: 11/06 | Electronic Arts | Ca. € 40,- | **90**

NHL 07
Mit dem Pass-System durch den Skillstick verbessert der Entwickler die intuitive Steuerung. **NHL 07** erzeugt eine ungemein authentische Stadionatmosphäre und überzeugt auf ganzer Linie.
Ausgabe: 11/06 | Electronic Arts | Ca. € 40,- | **89**

NBA Live 06
Wer diese Ausgabe besitzt, muss nicht zwangsweise auch die neue Ausgabe haben. Noch immer macht **NBA Live 06** einen mehr als ordentlichen Eindruck und kann durchaus mit dem aktuellen Teil mithalten.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | **89**

Madden NFL 07
Deutsche Fans freuen sich über die Integration der NFL-Europe, der Hall-of-Fame-Modus kommt auch gut. Einsteiger begeistert die leichte Zugänglichkeit. **NFL 07** macht einfach Spaß!
Ausgabe: 11/06 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | **88**

NHL 06
Die komplizierte Steuerung des Vorgängers wurde durch eine sehr viel intuitivere ersetzt und geht erfreulich leicht von der Hand. Die neuen Superstar-Tricks sind so genial wie die KI der Kufencracks.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | **85**

SPORT – MOTORSPORT

vorgestellt von Sebastian Weber

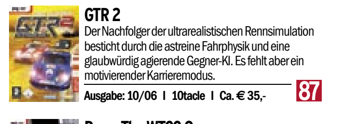


DTM Race Driver 3
Der dritte Teil der **Race Driver**-Serie fesselt auch ohne motivierenden Karrieremodus an den Bildschirm. Dem nochmals gesteigerten Umfang sei Dank. Einziger Kritikpunkt: die teils zu aggressiven KI-Gegner.
Ausgabe: 04/06 | Codemasters | Ca. € 25,- | **89**



GT Legends
Der **GTR**-Nachfolger widmet sich den Motorsportklassikern der 60er- und 70er-Jahre. Die hervorragende Fahrphysik sorgt für ein authentisches Rennerlebnis, der Karrieremodus für Langzeitmotivation.
Ausgabe: 11/05 | 10tacle | Ca. € 30,- | **89**

GTR 2
Der Nachfolger der ultrarealistischen Rennsimulation besticht durch die astreine Fahrphysik und eine glaubwürdig agierende Gegner-KI. Es fehlt aber ein motivierender Karrieremodus.
Ausgabe: 10/06 | 10tacle | Ca. € 35,- | **87**



Race: The WTCC Game
Kurz nach **GTR 2** trumpfen die schwedischen Entwickler Simbin erneut auf. Durch weniger stark motorisierte, frontangetriebene Wagen auch für Einsteiger interessant. Eine motivierende Karriere fehlt.
Ausgabe: 01/07 | Eidos | Ca. € 40,- | **86**



XPand Rally Xtreme
Genau das richtige Spiel für Force-Feedback-Fetischisten. Tolle Grafik und ein umfangreicher Karrieremodus runden das Ganze ab. Fehlende Lizenzen und ein schwacher Sound stören.
Ausgabe: 02/07 | Deep Silver | Ca. € 30,- | **84**



SPORT – FUNSPORTS & RENNSPIEL

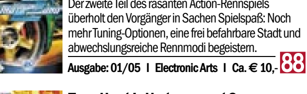
vorgestellt von Sebastian Weber



Need for Speed Most Wanted
Die stilvolle Grafik und die herausfordernde Karriere mit knapp 40 Spielstunden machen **Most Wanted** zur absoluten Kaufempfehlung ! Vor allem jetzt als Budget-Version zum Hammerpreis!
Ausgabe: 01/06 | Electronic Arts | Ca. € 25,- | **89**



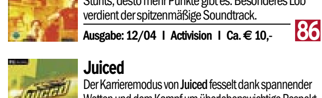
Need for Speed Underground 2
Der zweite Teil des rasanten Action-Rennspiels überholt den Vorgänger in Sachen Spielspaß: Noch mehr Tuning-Optionen, eine frei befahrbare Stadt und abwechslungsreiche Rennmodi begeistern.
Ausgabe: 01/05 | Electronic Arts | Ca. € 10,- | **88**



Tony Hawk's Underground 2
Highlight des neuesten **Tony Hawk**-Titels ist der Story-Modus. Das Spielprinzip bleibt genial: Je gewagter Ihre Stunts, desto mehr Punkte gibt es. Besonderes Lob verdient der spitzenmäßige Soundtrack.
Ausgabe: 12/04 | Activision | Ca. € 10,- | **86**



Juiced
Der Karrieremodus von **Juiced** fesselt dank spannender Wetten und dem Kampf um überlebenswichtige Respekt-Punkte an den Monitor. Nicht ganz so perfekt sind Grafik und Streckendesign geraten.
Ausgabe: 07/05 | THQ | Ca. € 10,- | **84**





Flatout 2
Das verbesserte Fahrgefühl und die neuen Strecken machen einen Heidenspaß. Ein mehr als würdiger Nachfolger, der mit noch mehr Crash-Orgien auftrumpft. Es fehlt nur etwas an Abwechslung.
Ausgabe: 09/06 | Eidos | Ca. € 45,- | **83**

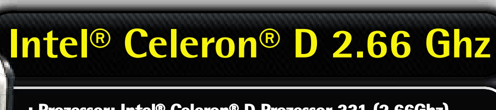
VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG!*

*bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PCs werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

nur 6.90 €

zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.



Trotz 19% MwSt. Unsere Preise bleiben stabil!

Lahoo.de installiert Original Windows® Software vor



Aufpreis Betriebssystem Windows Vista™ Home Basic inkl. Installation – nur 69.- €



Aufpreis Betriebssystem Windows Vista™ Home Premium inkl. Installation – nur 79.- €



Aufpreis Betriebssystem Windows Vista™ Business inkl. Installation – nur 119.- €



Aufpreis Betriebssystem Windows Vista™ Ultimate inkl. Installation – nur 149.- €

Intel® Celeron® D 2.66 Ghz

- super leises Netzteil
- saubere Verkabelung
- sehr hoheStabilität durch 0,8mm Materialdicke
- Alle Laufwerke hinter Klapptüren verdeckt
- exzellenter EMI-Schutz
- Front Audio Front USB

- Prozessor: Intel® Celeron® D Prozessor 331 (2.66Ghz)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 256MB Corsair DDR2-RAM PC533
- Mainboard: MSI® PM8PM-L
- Festplatte: 80GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 64MB Onboard Shared Memory
- Laufwerk: 16xDVD-Rom
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 6xUSB 2.0, 3xPCI, 1xAGP, 5.1 Kanal Sound, LAN, 2xSATA/Raid, Front USB

219.- € oder Finanzkauf ab 4€/mtl.*

Art-Nr. 3887



15,4" WXGA inkl. 1,3 MegaPixel Webcam & Fingerprint Reader

- Intel® Core® Duo Prozessor T2250 mit 2x 1.73 Ghz
- 1024MB DDR2-Speicher
- 120GB SATA Festplatte
- 256MB NVIDIA® Geforce 7600GO

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), 7.1 Sound, 3xUSB 2.0, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, DVD-Brenner, 3in1 Cardreader

799.- € oder Finanzkauf ab 14€/mtl.*

Art-Nr. 3982

Intel® Celeron® D 3.46 Ghz

- Prozessor: Intel® Celeron® D Prozessor 360 (3.46Ghz)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 512MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: MSI® PM8PM-L
- Festplatte: 80GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 64MB Onboard Shared Memory
- Laufwerk: 16xDVD-ROM
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 6xUSB 2.0, 3xPCI, 1xAGP, 5.1 Kanal Sound, LAN, 2xSATA/Raid, Front USB

269.- € oder Finanzkauf ab 6€/mtl.*

Art-Nr. 3905



AMD Sempron™ 3400+



- Prozessor: AMD Sempron™ 3400+ 64Bit AM2
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 512MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: MSI® K9N6SGM-V
- Festplatte: 160GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 128MB NVIDIA® GeForce™ 6100 Onboard
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, LAN, 2xSATA/Raid, Front USB

339.- € oder Finanzkauf ab 6€/mtl.*

Art-Nr. 3980

Intel® Core™2 Duo E6300



- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E6300 Dual-Core (2x1.86Ghz)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: ASUS® P5VD2-MX
- Festplatte: 160GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA® GeForce™ 7300GS
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x1 x16, 5.1 Kanal Sound, LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

629.- € oder Finanzkauf ab 11€/mtl.*

Art-Nr. 3814



Intel® Core™2 Duo E6400



- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E6400 Dual-Core (2x2.13Ghz)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: ASUS® P5VD2-MX
- Festplatte: 320GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA® GeForce™ 7900GS
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x1 x16, 5.1 Kanal Sound, LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

799.- € oder Finanzkauf ab 14€/mtl.*

Art-Nr. 3991

Intel® Pentium® 4 3.0 Ghz

- Prozessor: Intel® Pentium® 4 Prozessor 524 (3.0Ghz)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: ASUS® P5VD2-MX
- Festplatte: 160GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 64MB Onboard Shared Memory
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, LAN, 4xSATA/Raid, Front USB

399.- € oder Finanzkauf ab 7€/mtl.*

Art-Nr. 3987

AMD Athlon™ 64 3800+



- Prozessor: AMD Athlon™ 64 3800+ AM2
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB Corsair DDR2-RAM PC667
  optional auch als PC800 + 79.99€
- Mainboard: MSI® K9N6SGM-V
- Festplatte: 320GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 128MB NVIDIA® GeForce™ 6100 Onboard
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, LAN, 2xSATA/Raid, Head USB

499.- € oder Finanzkauf ab 9€/mtl.*

Art-Nr. 3970

AMD Athlon™ 64 5200+ X2



- Prozessor: AMD Athlon™ 64 5200+ X2 (Sockel AM2)
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB Corsair DDR2-RAM PC667
  optional auch als PC800 + 99.99€
- Mainboard: MSI® K9N6SGM-V
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA® GeForce™ 7900GS
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x1 x16, 7.1 Kanal Sound, LAN, 2xSATA/Raid, Head USB

899.- € oder Finanzkauf ab 16€/mtl.*

Art-Nr. 3992

Intel® Core™2 Duo E6600



- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E6600 Dual-Core (2x2.4 Ghz)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: MSI® P965 Neo
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 7950GT
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x1, PCI-E x16, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 5xSATA/Raid, Head USB

999.- € oder Finanzkauf ab 18€/mtl.*

Art-Nr. 3993

Dynamic Pixels. www.dpxs.de

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl. MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. *Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 9,9%.

Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. *Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 9,9%.



Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar!
Montag-Freitag von 8-19Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

Tel. (04465) 944-0

Brunen IT Distribution OHG · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg





... weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop!

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner

www.lahoo.de





Lahoo.de installiert Original Windows® Software vor









© 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Double Agent, Sam Fisher, the Soldier Icon, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

CORSAIR · NVIDIA GEFORCE · AMD 64 Athlon X2

AMD Athlon™ 64 5200+ X2

- Prozessor: AMD Athlon™ 64 5200+ X2
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB Corsair DDR2-RAM PC667
  optional auch als PC800 + 79.99€
- Mainboard: MSI® K9N Neo-F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 640MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTS
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner,
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16, 2xPCI-E x1 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

1099.- € oder Finanzkauf ab 20€/mtl.*
Art-Nr. 3994



17" WUXGA Glare Display

- Intel® Core® 2 Duo Prozessor T7200 mit 2x 2.00 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 120GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 7950GTX

17" WUXGA Glare Type Display (1900x1200 Pixel), DVD-Brenner, 7.1 Kanal Sound, 4x USB 2.0, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, DVD-Brenner, 7in1 Cardreader

1799.- € oder Finanzkauf ab 33€/mtl.*
Art-Nr. 3955















Intel® Core™2 Quad QX6700

- Prozessor: Intel® Core™2 Extreme Quad Prozessor QX6700 (4x 2.66Ghz)
- Prozessorkühler: Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB Corsair DDR2-RAM PC800
- Mainboard: EVGA nForce 680i SLI
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x768MB NVIDIA® Geforce™ 8800GTX SLI
- Laufwerk: 16xDL DVD+-R/RW-Brenner, 16xDVD-ROM
- Gehäuse: 730W Coolermaster Stacker Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, 6xSATA/Raid, 2x Gigabit LAN, Front USB

3399.- € oder Finanzkauf ab 63€/mtl.*
Art-Nr. 4000

Dynamic Pixels, www.dpxs.de

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl. MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. *Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 9,9%.

Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. *Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 9,9%.



Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar!
Montag-Freitag von 8-19Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

Tel. (04465) 944-0

Brunen IT Distribution OHG · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg





... weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop!

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner

www.lahoo.de

Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Normal



SIEGREICH Ein Stalker der Gutter Runners steht triumphierend vor einem getöteten Watchman.



NAHKAMPF Obwohl der Warlock Blitze für den Fernkampf einsetzt, sollten Sie ihn die Feinde, wie hier der anstürmende Watchman, im Nahkampf nicht unterschätzen.

ÜBERRASCHUNG Auf dem Dach dieses Hauses lauert ein Defiler mit einem Schwert in der Hand auf die gegnerische Mannschaft.

Mod des Monats

Half-Life 2



AUF DVD
Mod

Gutter Runners | In einem mittelalterlichen Szenario treten Rattenmenschen gegen Homo sapiens an. Auf welcher Seite stehen Sie?

Geld regiert die Welt, heißt es so schön. Diesen Grundsatz nahmen sich die Modder des Teams Gutter Runners zu Herzen und machten ihn zum Ausgangspunkt für ihre **Half-Life 2**-Modifikation. Denn in der mittelalterlichen Welt geht es hauptsächlich um eines: Gold einsacken. Zunächst wählen Sie ein Team. Auf der einen Seite steht die City Watch: ehrenhafte Kämpfer, die für das Wohl der Menschheit einstehen. Auf der Gegenseite schlüpfen Sie in die Rolle der Gutter Runners – hinterhältige Rattenmenschen, denen man schon am Gesichtsausdruck ansieht, dass sie nichts Gutes im Schilde führen. Haben Sie sich für eine Fraktion entschieden, geht es in die Schlacht.

Gut ausgearbeitet

Die drei Karten mögen auf den ersten Blick etwas mager wirken, doch die Entwickler haben Ihre gesamte Energie in das Leveldesign gesteckt. Das merken Sie von der ersten Spielpartie an. Sowohl Menschen als auch Ratten finden genügend Möglichkeiten, ihre Fähigkeiten auszuspielen. Diese setzen Sie je nach gewählter Klasse ein. Aufseiten der City Watch wählen Sie entweder den Watchman, der mit Schwert und Pistole aufräumt, oder Sie spielen den Marksman, der mit Armbrust und Keule in den Kampf zieht. Alternativ rennen Sie als Assassin von Schatten zu Schatten, werfen Messer und erdolchen die Gegner hinterrücks. Bei den Gutter Runners haben Sie die Wahl zwischen dem Stalker, einem sehr schnellen Angreifer, der mit Klingen und Wurfsternen bewaffnet ist, dem Warlock, der seine Gegner mit Blitzzaubern röstet, und dem Defiler, der Giftgasbomben schmeißt und deshalb eine Gasmaske trägt. An Einfällen mangelte es dem Team jedenfalls nicht.

Action und Taktik

Die Spielmodi Deathmatch und Treasurehunt laufen zwar immer darauf hinaus, die gegnerische Mannschaft zu eliminieren, dennoch kommen Sie ohne strategisches Können nicht weit. In Treasurehunt etwa begeben Sie sich auf die Suche nach Wertgegenständen, die überall verstreut auf den Karten herumliegen. Allerdings gibt es davon nicht so viele, um allein mit dem Einsammeln den Sieg davonzutragen. Daher klauen Sie das Gold und den Schmuck auch bei der gegnerischen Mannschaft. Eine gute Planung ist dabei Voraussetzung, denn die Schatzkiste etwa unbewacht zu lassen, kann fatal sein. Auch bei den Kämpfen ist eine taktische Vorgehensweise angesagt. Nutzen Sie die Pistole als Handfeuerwaffe, richtet diese bei einem Treffer zwar großen Schaden an, die lange Nachladezeit lädt allerdings überlebende Feinde regelrecht dazu ein, auf Sie loszugehen. Stehen Sie dann allein da, bedeutet das in der Regel Ihr Ableben. Geht Ihnen die Munition aus, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als ins eigene Lager zurückzuspurten. Dort wartet eine Kiste, an der Sie Ihre Waffen wieder aufladen. Durch solche interessanten und abwechslungsreichen Spielelemente hebt sich die **Half-Life 2**-Modifikation **Gutter Runners** wohltuend von anderen Mehrspieler-Mods ab und motiviert bei jeder Partie aufs Neue. Probieren Sie es am besten selbst aus. Auf unserer DVD finden Sie den Mod exklusiv. (ab)

Info: http://gr.hl2files.com

Runterladen lohnt!

Folgende Mods empfehlen wir außerdem diesen Monat. Folgen Sie zum Download den Links unseres neuen Partners **www.moddb.com**.

UT 2004: Jurassic Rage - Evolution 2:
http://mods.moddb.com/1561/jurassic-rage/downloads

UT 2004: Steel Halo:
http://mods.moddb.com/7097/steel-halo/downloads

Call of Duty 2: Merciless:
http://mods.moddb.com/7047/merciless-mod/downloads





LANGFINGER Ein Stalker stiehlt Gold aus der gegnerischen Schatzkiste.

DUELL Vor einem Heuhaufen kommt es zu einer Auseinandersetzung zwischen einem Watchman (links) und einem Stalker.



BRANDGEFÄHRLICH Der hinterhältige Stalker (links) und der eine Gasmaske tragende Defiler warten auf ahnungslose Opfer.

Einzel-/Mehrspieler-Mod
Spielzeit: 2 Std./Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Normal

AUF DVD
Mods



GRAUSIG In einem finsteren Verlies treffen Sie auf diese Geister, die keine allzu leichten Gegner sind.

Neverwinter Nights 2

Stürzen Sie sich in weitere Abenteuer. In **Avendale** erkunden Sie das Geheimnis Ihrer Vergangenheit, während Sie in **Pirate Cards** Kartenspiele austragen.

Wie schon in der vergangenen Ausgabe erfreuen wir Sie erneut mit ausgewählten Modulen für Ataris Rollenspiel **Neverwinter Nights 2**. Auch jetzt stehen wieder epische Abenteuer an – und sogar ein nettes Kartenspiel haben wir für Sie dazugepackt.

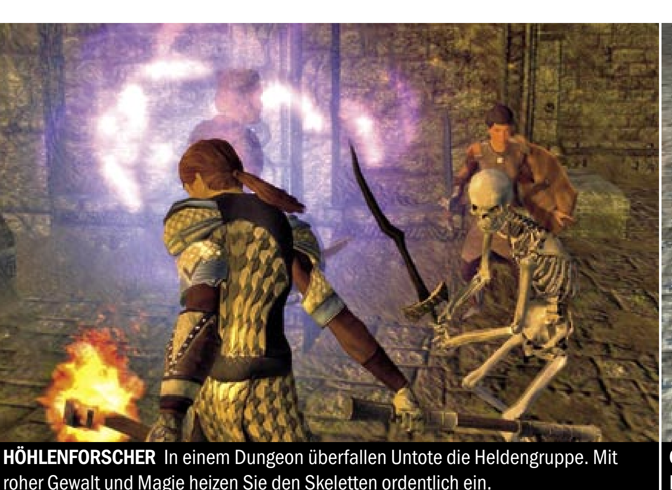
Avendale

Sie befinden sich auf einer Reise. Wohin? Das wissen Sie nicht. Auch nicht, was zu tun ist. Aber Sie spüren, dass Sie etwas Wichtiges zu erledigen haben. Also folgen Sie dem Weg in ein fantastisches Abenteuer, das nicht nur Ihr weiteres Schicksal bestimmt, sondern auch die Geheimnisse Ihrer Vergangenheit lüftet. Während Ihrer Wanderungen treten Sie gegen frische Monster an und setzen Waffen ein, die der Entwickler selbst erstellte. In den interessanten Dialogen treffen Sie häufig Entscheidungen, die sich auf die Gesinnung Ihres Helden auswirken und determinieren, ob er auf der Seite der Guten oder der Bösen steht. Die abwechslungsreiche Geschichte macht dieses Modul zu einem Muss für Rollenspiel-Fans, auch wenn die Spielzeit mit rund zwei Stunden nicht wirklich hoch ausfällt.

Pirate Cards

Sie kennen mit Sicherheit Sammelkartenspiele wie **Magic: The Gathering**. **Pirate Cards** überträgt dieses Spielprinzip auf **Neverwinter Nights 2**. Taktisch setzen Sie Ihre wunderschön aufgemachten Karten in spannenden Kämpfen ein, um den Sieg zu erringen. Dabei sehen Sie in Spielgrafik, wie Ihre Kämpfer gegeneinander antreten. Der Spaß ist sowohl im Single- als auch im Multiplayer-Modus spielbar. Die Hintergrundgeschichte stammt aus einer Modulserie namens **Dark Waters Campaign** für **Neverwinter Nights** Teil 1. Der Modder Adam Miller will diese interessante Serie nun mit der Engine von **Neverwinter Nights 2** fortführen. Es sind also noch weitere spannende Module in Arbeit. (ab)

Info: http://nwvault.ign.com



HÖHLENFORSCHER In einem Dungeon überfallen Untote die Heldengruppe. Mit roher Gewalt und Magie heizen Sie den Skeletten ordentlich ein.



GUTE KARTEN Bei einem Kartenduell in **Pirate Cards** sehen Sie am unteren Bildrand Ihre Karten, während in der Mitte der Arena die Kreaturen aufeinander losgehen.



DURCHSCHLAGEND Die Katapulte mit ihren feurigen Geschossen verursachen gewaltigen Schaden.

Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Normal



FORMATION Diese römische Armee bereitet sich auf die nächste Schlacht vor.

HINTERHALT Während Sie ein Gebäude errichten wollen, greifen die Feinde von einer Anhöhe aus an.

Rise of Rome 2



AUF DVD
Mod

In diesem Mod für **Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2** schicken Sie nun Römer, Griechen, Karthager und Gallier in die Kämpfe der Antike.

Rise of Rome gehört zu den interessantesten und umfangreichsten Mods für **Die Schlacht um Mittelerde**. Doch statt sich auf ihren Lorbeeren auszuruhen, arbeiten die Modder des Teams Atomic Wiener Dog nicht nur fleißig an weiteren Versionen, sondern haben bereits eine erste Fassung für den Nachfolger veröffentlicht – die ausufernden Schlachten in der Antike gehen also in die nächste Runde. Während **Rise of Rome 1** eine ansehnliche Einzelspielerkampagne und einen spannenden Mehrspielermodus bietet, stürzen Sie sich in Teil 2 bisher nur in Auseinandersetzungen mit anderen Spielern. Das Team plant aber, in Zukunft auch Liebhaber von Einzelspielermissionen zu versorgen.

Helden der Antike

Für **Rise of Rome 2** benutzen Atomic Wiener Dog nichts aus dem Vorgänger. Alles ist neu erstellt. Auch die erweiterten Spielelemente von **Die Schlacht um Mittelerde 2** nutzt das Team, etwa den Heldengenerator, mit dem Sie einen Recken für das Spiel basteln. Sie wählen zwischen vier Parteien: den Römern, Griechen, Karthagern und Galliern. Gebäude bauen Sie nicht mehr nur um das Haupthaus herum, Sie platzieren sie nach Gutdünken. Außerdem spielen Gottheiten eine wichtige Rolle. Sie beschwören auch Kreaturen der Mythologie, die für Sie kämpfen und besonders stark sind. Mit **Rise of Rome 2** erwartet Strategen ein interessantes und fantastisch umgesetztes Szenario. Grafisch hat sich das Team viel Mühe gegeben und die Atmosphäre der Antike hervorragend eingefangen. Fehlt nur noch eine spannende Einzelspielerkampagne. Bis die erscheint, vergnügen Sie sich mit der Version auf unserer DVD. (ab)

Info: http://rome.atomicwienerdog.com



◀ ANGRIFF Ihr Heer hat eine feindliche Armee entdeckt und macht sich auf, diese abzufangen, bevor sie das Lager erreicht.

BELAGERUNG Ihre Armee versucht, die gegnerische Basis zu stürmen und trifft am Haupttor auf harte Gegenwehr. ▶



Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Ca. 14 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal


DECKUNG Während das Team zum Kanal vordringt, behalten Sie die Gegend im Auge.


GAS GEBEN Die Einheit steht an den Docks und besteigt gleich ein Airboat.

Follow Freeman

AUF DVD
Mod

Sie haben **Half-Life 2** samt **Episode 1** schon x-mal durch und suchen neue Herausforderungen? Möglicherweise haben Sie diese soeben gefunden. Die kooperative Modifikation **Follow Freeman** schickt Sie zusammen mit Ihren Freunden durch die spannende Einzelspieler-Story von **Half-Life 2**. Die leicht abgeänderten Levels bieten natürlich – im Gegensatz zur Einzelkämpfer-Version – nicht nur mehr Gegner und anspruchsvollere Kampfeinlagen, sondern auch mehr Fahrzeuge, mehr Munition und alles, was eine Gruppe aufgestachelter Rebellen sonst noch so braucht.

Variantenreich

Im klassischen Koop-Modus versuchen alle Spieler unbeschadet das Level-Ziel zu erreichen, im Racing-Modus kann es nur einen geben: Wer als Erster die Ziellinie überschreitet, gewinnt. Doch Vorsicht, bei dieser Spielvariante haben Sie schnell mal die Kugel eines Kollegen im Rücken. Im Championship-Modus zanken sich alle Teilnehmer um eine gute Platzierung in einer Internet-Bestenliste und im Combine-Assassin-Modus kommt auf drei Rebellen ein spielergesteuerter Combine, der versucht, die Rebellen am Fortkommen zu hindern. Die Version auf unserer DVD beinhaltet zwei spielbare Kapitel sowie die beiden Spielmodi Koop und Racing. Laut Entwickler-Homepage sind bereits zwölf der 14 **Half-Life 2**-Kapitel fertig. Freuen Sie sich also auf ein baldiges Erscheinen der finalen Version. (JK)

Info: www.mercilessdevelopment.com

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: ca. 3-4 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal


BEIFAHRER In dieser Sequenz sitzen Sie in einem Jeep und fahren zum nächsten Einsatzgebiet. Die Feinde lauern unterwegs bereits auf Sie.

SCHUSSWECHSEL Zwischen den Containern stürmt ein Feind auf Ihr Alter Ego zu. Mit der Benelli M3 ist der Bursche schnell Geschichte.

Matto4

Matto ist in **Far Cry (dt.)**-Kreisen ein Synonym für äußerst gelungene Modifikationen. Darum freut es uns besonders, dass die Mod-Reihe nun endlich – nach immerhin eineinhalb Jahren Entwicklungszeit – in die vierte Runde geht. Wie so häufig stiften Bösewichte auf einem tropischen Eiland Unruhe. Und fast ebenso oft ist es Jack Carvers Aufgabe, den Fieslingen auf die Finger zu klopfen. Und Jack ist stinksauer. Irgendwer hat ihn zum wiederholten Male angeschossen. Doch wer zuletzt lacht ...

Ein dickes Ding

Im Laufe der sieben wunderschönen Levels durchkämmen Sie Tempel, Industrieanlagen und – wie sollte es auch anders sein – tropische Dschungelareale. Insgesamt elf Minuten Zwischensequenzen und 16 Minuten Dialoge treiben die spannende Hintergrundgeschichte voran. Zwar sprechen alle Akteure ausschließlich Englisch, bei Bedarf blenden Sie jedoch deutsche Untertitel ein. Matto wäre wohl nicht einer der besten **Far Cry (dt.)**-Modder, fänden nicht jede Menge frische Waffen und Objekte den Weg in seine Werke. Die P99 ist aus **Matto3** übernommen, diesmal jedoch ohne Schalldämpfer. Neu sind die M3 Schrotflinte und das Steyr Aug Sturmgewehr. Auch die Maschinenpistole MP7 ist frisch – da schießen Sie mit zweien sogar gleichzeitig herum. Zudem freut sich der Spieler über explodierende Gasflaschen, nützliche Feuerlöscher, eine Matratze mit Ragdoll-Physikeffekten und zahlreiche weitere Kleinigkeiten. Aus lizenzrechtlichen Gründen finden Sie das rund vierstündige Abenteuer nicht auf unserer DVD. Das knapp 400 Megabyte schwere Paket laden Sie sich am besten von der unten angegebenen Internetseite herunter. Es lohnt sich! (JK)

Info: http://fc-kartografen.de.vu

True Combat Elite

Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Normal

AUF DVD
Mod

Während Sie im Hauptspiel **Enemy Territory** im Zweiten Weltkrieg zu Felde ziehen, versetzen Modder das Geschehen in der Modifikation **True Combat Elite** in die heutige Zeit. Dementsprechend bekriegen sich auch keine Soldaten, sondern eine Polizei-Spezialeinheit kämpft gegen Terroristen.

Moderne Kämpfe

In Villen und Straßenschluchten treten Sie nun mit modernen Waffen an, etwa der Beretta 92, der AK-47 oder dem M4. Bei den Parteien wählen Sie zwischen der Spezialeinheit Global Intervention Force (GIF626) und der Terrororganisation The Unit. Das Waffenverhalten beeindruckt durch Realismus. Das Iron Sight Aiming System verzichtet zwar auf ein Fadenkreuz, lässt Sie aber wie gewohnt an Gegner heranzoomen – trotzdem behalten Sie dabei das Geschehen um sich herum im Blick. Für Experten bietet der Mod den sogenannten Professional-Mode, bei dem jeder Spieler nur ein Leben besitzt. Die sehr schnellen Szenarien gewinnen damit noch an Spannung. Besonders interessant: Sie schießen durch Gegenstände hindurch. Verstecke bieten also nicht immer den Schutz, den Sie sich vielleicht erhoffen. Das selbst entwickelte System dringt sogar durch mehrere „Lagen" ... Und wo Geschosse nicht durchschlagen, prallen sie realistisch ab. Auch grafisch überzeugt der Mod, da die Entwickler die Texturen auf Basis von Fotografien erstellt und sogar HDR-Beleuchtung integriert haben. Mit **True Combat Elite** stürzen sich Fans von Mehrspielerduellen in ein äußerst wirklichkeitsnahes, schnelles und spannendes Spiel, das aufgrund der sechs abwechslungsreichen Karten für eine lange Zeit motiviert. (ab)

Info: www.truecombatelite.net


ERWISCHT Der hinter der Ecke hervorstürmende Terrorist fällt dem Feuer Ihres Maschinengewehrs zum Opfer – der Hinterhalt war ein Flop.

VERSTECK Ein getarnter Global-Intervention-Force-Soldat lauert hinter der Tür. Seine Verkleidung nützt ihm in der Villa aber wenig.

Balance of Might

AUF DVD
Mod

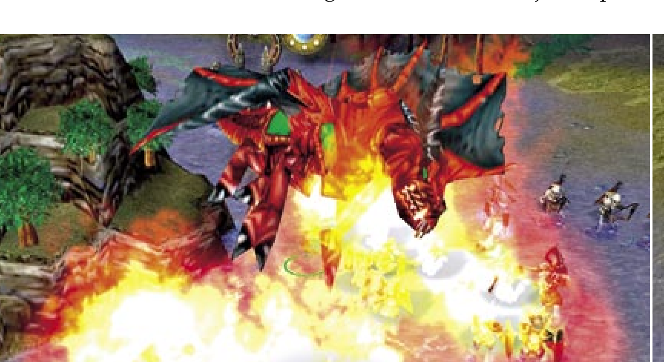
Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Normal

Noch immer gibt es kein Strategiespiel, das dem 2002 erschienenen **Warcraft 3** im E-Sport-Bereich den Rang streitig macht. Professionelle Spieler kämpfen weiterhin in der Rolle von Orks, Menschen, Untoten und Nachtelfen um Preisgelder. Nebeneffekt: Blizzards Titel kann auch jetzt noch eine große und aktive Spielergemeinde vorweisen, die sich liebevoll um **Warcraft 3** kümmert und ständig neue Karten und Mods erstellt. Eine dieser Modifikationen stellen wir Ihnen exklusiv vor.

Heldenhaft

Balance of Might von Heiko „Lazer-X" Borchardt und Tobias „Tuk" Jansen erzählt vom klassischen Kampf Gut gegen Böse. Dabei stehen Helden im Vordergund, von denen sich jeder Spieler zu Beginn einen wählt. Jedem Recken steht ein Antiheld gegenüber. Sie kämpfen sich durch anrückende Gegnerscharen und erhalten pro erledigtem Feind Erfahrungspunkte – haben Sie genug gesammelt, steigen Sie auf und verbessern Ihre Fähigkeiten. Doch damit nicht genug der Rollenspiel-Elemente: Im Lauf des Spiels finden Sie Rüstungsteile, die Sie sofort anlegen können. Alternativ begeben Sie sich auf die Suche nach weiteren Komponenten, immerhin bestehen Rüstungssets aus bis zu 50 Fragmenten. Übrigens erstellten die Modder für **Balance of Might** alles selbst – von den Animationen über die Modelle bis zu den Geräuschen. Installieren Sie sich das geniale Ding von unserer DVD! (ab)

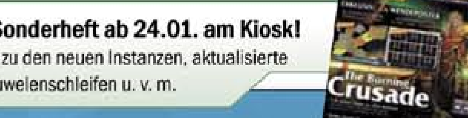
Info: www.dark-gaming.de


FEURIG Ein gewaltiger Rotdrache greift auf einem Fluss eine Armee der Menschen an. Dieser Gegner räumt mächtig auf.


HELDENHAFT Der Ninja besticht durch exzellente Nahkampffertigkeiten. Dank des Schwertes nimmt er es selbst mit größeren Gegnergruppierungen auf.



Leseprobe



DAS Burning-Crusade-Sonderheft ab 24.01. am Kiosk!
Alle Klassen und Talente, Guides zu den neuen Instanzen, aktualisierte Weltkarte plus Scherbenweltkarte, Juwelenschleifen u. v. m.

Blutkessel

Der Blutkessel ist die zweite Fünf-Spieler-Instanz in der Höllenfeuerzitadelle und vom Schwierigkeitsgrad her härter als das Höllenfeuerbollwerk. Er ist bestens geeignet für erfahrene Level-60-Recken; die beiden wichtigsten Stützen, der Tank und der Heiler, sollten aber gut bis sehr gut ausgestattet sein. Es gibt nur zwei Quests im Blutkessel, die sich schnell lösen lassen (siehe Kasten rechts).

Die ersten Gegner

Zunächst treffen Sie auf Vollstrecker des Lachenden Schädels, die keine große Herausforderung darstellen. Es folgen drei Gruppen, die jeweils aus zwei Adepten des Schattenmondclans und einem Höllenfeuerwichtel bestehen. Die Wichtel sollten Sie zügig ausschalten, da sie mit ihren Feuerbällen den meisten Schaden anrichten (bis zu 1.100 Feuerschaden). Die Vollstrecker und Adepten hingegen schlagen nur halbherzig zu und werden standardmäßig von einemn Krieger getankt oder per Schaf aus dem Kampf genommen und dann erledigt. Die Vollstrecker wirken ab und an SCHILDSCHLAG auf den bekämpften Spieler und entfernen damit beispielsweise Heilzauber über Zeit.

Ungeduldige Spieler müssen aufpassen: Herumschleichende und getarnte Orc-Schurken tauchen an vielen Stellen in der Instanz wie aus dem Nichts auf und prügeln schnell und hart auf ihr Opfer ein. Dabei belegen sie die Spieler zusätzlich mit einem Gifteffekt (200 Naturschaden pro Tick). Bleiben Sie daher beim Durchschreiten der Instanz immer bei Ihrer Gruppe, sodass Sie auf die heimtückischen Schurken schnell und geschlossen reagieren können. Dies gilt insbesondere nach einem Wipe, da die Orc-Schurken schon nach kurzer Zeit respawnen.

Im weiteren Verlauf der Instanz treffen Sie auf Gruppen aus Beschwörern, Hexenmeistern und Technikern. Beschwörer rufen ab und zu einen Begleiter (Sukkubus oder Teufelsjäger) herbei, Hexenmeister werfen mit Schattenblitzen um sich und Techniker schmeißen Dynamitstangen. Schalten Sie die Zauberklassen immer zuerst aus.

Zwischen diesen Gruppen gibt es meist einen patrouillierenden Hexenmeister oder Beschwörer.

Diese lassen sich nur mit viel Geschick einzeln pullen. Besonders gut dafür geeignet sind GEGENZAUBER des Magiers oder der neue Schuss der Jägers, der UNTERDRÜCKENDE SCHUSS.

Im Raum des ersten Bosses, des Schöpfers, befinden sich drei Zweiergruppen und zwei Patrouillen. Pullen Sie jede Gruppe einzeln, ansonsten wird es knifflig. Ist der Raum von Gegnern frei, kann der Kampf gegen den Schöpfer beginnen (siehe Kasten links).

Der Schöpfer

Der Schöpfer ist ein relativ leicht zu besiegender Gegner. Lediglich sein EXPLODIERENDER HUMPEN ist ein gefährlicher AE-Angriff und trifft Nahkämpfer mit Naturschaden - hier muss der Heiler auf Zack sein. Der ASPEKT DER WILDNIS des Jägers ist sehr hilfreich.

Fähigkeiten

GEDANKENKONTROLLE: Ab und zu übernimmt der Schöpfer für kurze Zeit einen Spieler.

EXPLODIERENDER HUMPEN: Fügt allen Spielern in der Nähe 1.000 bis 1.200 Naturschaden zu.



SCHURKEN In der gesamten Instanz lauern Ihnen Schurken in Verstohlenheit auf. Bleiben Sie daher stets als Gruppe zusammen.

Leseprobe



Quests im Blutkessel



Questname	Fraktion	Questgeber	Aufgabe	Besonderheiten
Blut bedeutet Leben	Beide	Gunny (Ehrenfeste; Allianz); Caza'rez (Thrallmar; Horde)	Sammelt 10 Phiolen mit Höllenorcblut	Vorquest: Düstere Neuigkeiten
Im Herzen des Hasses	Beide	Danath Trollbane (Ehrenfeste; Allianz); Nazgrel (Thrallmar; Horde)	Die Beschwörungskammer von Keli'dan dem Zerstörer betreten	Vorquest: Die Bollwerke schwächen



GRUPPENSPIEL Im Blutkessel sollten Sie die Gruppen und Patrouillen genau beobachten.

Auf zu Broggok

Nach dem Kampf gegen den Schöpfer ist Vorsicht geboten - stürmen Sie auf keinen Fall in den nächsten Raum! Neben der dreiköpfigen Orc-Gruppe aus Vollstreckern und Technikern lauert links im Gang ein getarnter Schurke, eine zweiköpfige Patrouille marschiert ebenfalls in kurzen Abständen vorbei. Passen Sie die Patrouille ab, pullen Sie die drei Orcs zu sich in den Raum des Schöpfers und verzaubern Sie erst jetzt einen Gegner per VERWANDLUNG in ein Schaf! Es passiert nämlich sehr häufig, dass die Schaf-Verzauberung genau in dem Augenblick bricht, in dem die Patrouille vorbeikommt, was dann schnell in einem Wipe endet. Haben Sie die Stelle gemeistert, treffen Sie im folgenden Gang auf weitere Gruppen aus Vollstreckern und Technikern. Achten Sie auf Höllenorcs: Die Elite-Variante teilt hohen Nahkampfschaden aus.

Zwischen den nächsten Gruppen aus Hexenmeistern und Beschwörern patrouillieren Vollstrecker. Vorsicht: Gegnerische Zauberer bleiben beim Pullen stehen, wenn man Sie nicht zum Schweigen bringt. Kommt eine Patrouille in deren Nähe, greift diese in den Kampf ein!

Broggoks Raum

Wenn Sie Broggoks Raum von Gegnern gesäubert haben, startet der Bosskampf erst, wenn Sie den Hebel vor dem Tor umlegen. Anschließend öffnen sich die vier Käfige an den Seiten in einer bestimmten Reihenfolge (siehe Karte) und lassen jeweils vier Orcs auf Sie los. Sobald der letzte Gegner einer Gruppe stirbt, geht das nächste Tor auf. Dabei nimmt die Zahl der Elite-Gegner und damit der Schwierigkeitsgrad stetig zu.

Tipp 1: Nehmen Sie per FROSTFALLE oder VERWANDLUNG so viele Orcs temporär aus dem Kampf wie möglich. Dabei sollten Elitegegner IMMER in ein Schaf verwandelt werden.

Tipp 2: Wenn Sie im Verlauf des Kampfes Manaprobleme bekommen, verzaubert der Magier den letzten verbliebenen Orc einer Gruppe einfach immer wieder per VERWANDLUNG in ein Schaf. Das verhindert, dass die nächste Gruppe angreift, und Ihre Truppe kann Mana regenieren, sich mit Verbänden heilen oder Tränke und bei Bedarf Spezialfähigkeiten wie HERVORRUFUNG oder Mana-Totems einsetzen. Fällt der letzte Gegner, öffnet sich das Tor und Broggok (siehe Kasten) ist an der Reihe.

Der Endboss

Nach Broggok treffen Sie auf Hexenmeister in Begleitung von Wichteln – setzen Sie saher Flächenzauber ein. Im folgenden Abschnitt lauern Ihnen erneut getarnte Schurken auf. Dazu gesellen sich Hexenmeister mit Dämonen und Schlägern der Teufelswache. Letztere sind nervig, da sie Gruppenmitglieder zufällig anstürmen, Zauber und Schüsse unterbrechen und Spieler betäuben. Versuchen Sie, Dämonen zu VERBANNEN oder in eine EISKÄLTEFALLE zu locken.

Im letzten Raum befinden sich fünf Kanalisierer sowie der Endgegner Keli'dan (siehe Kasten).

Dieser ist so lange nicht angreifbar, bis der letzte Kanalisierer tot ist. Um mit voller Gesundheit und Mana in den Endkampf zu gehen, können Sie erneut den letzten Kanalisierer per VERWANDLUNG unschädlich machen, bis alle bereit sind. Die Kanalisierer halten nur wenig Schaden aus und verursachen hauptsächlich Schattenschaden; der Schattenschutz-Buff eines Priesters ist hier Pflicht. Achten Sie aber auf das MAL DER SCHATTEN. Es muss unbedingt entfernt werden, da es die Anfälligkeit gegen Schattenschaden drastisch erhöht. Stirbt der letzte Kanalisierer, greift Keli'dan an. (pnf)

Broggok

Auch er schlägt nur halbherzig zu, aber seine GIFTWOLKE und der GIFTBLITZ fügen den Spielern großen Naturschaden zu. Zumindest der GIFTBLITZ kann entfernt werden. Bei der GIFTWOLKE muss der Tank seine Position während des Kampfes stetig verändern, um nicht in der fiesen Wolke zu stehen. Auch hier sollte der ASPEKT DER WILDNIS des Jägers aktiviert sein.

Fähigkeiten

GIFTBLITZ: Schaden über Zeit, der zehn Sekunden lang alle drei Sekunden 350 bis 650 Naturschaden zufügt. Kann entfernt werden.

GIFTWOLKE: Ringförmige Giftwolke, die pro Sekunde mehr als 650 Schaden erzeugt, wenn man in sie hineingerät.

Keli'dan

Wenn Keli'dan angreift, muss der Tank sofort parat stehen. Keli'dan schießt mit Schattenblitzen auf alle Spieler. Wenn er in die Hocke geht und die Worte „Kommt näher!" äußert, sollten Sie sich schleunigst von ihm entfernen, da er wenige Sekunden später einen starken Flächenschaden zaubert, der immensen Schaden verursacht. Während dieser kurzen Phase ist Keli'dan gegen jeglichen Schaden immun – nutzen Sie diese Zeit zum Heilen oder Verbinden und Verschwenden Sie nicht unnötig Mana oder Pfeile durch Angriffe, die sowieso nicht wirken.

Fähigkeiten

VERDERBNIS: 24 Sekunden alle drei Sekunden 450 bis 550 Schattenschaden.

MAL DES SCHATTENS: Wird zwar von den Kanalisierern und nicht von Keli'dan gewirkt, kann aber den Kampf gegen Keli'dan entscheidend beeinflussen. Ist stapelbar und erhöht die Anfälligkeit gegen Schattenschaden. Kann und muss (!) entfernt werden.

SCHATTENBLITZSALVE: Eine Salve, die mehrere Spieler mit 900 bis 1.200 Schattenschaden trifft.

Leseprobe

DAS Burning-Crusade-Sonderheft ab 24.01. am Kiosk!
Alle Klassen und Talente, Guides zu den neuen Instanzen, aktualisierte Weltkarte plus Scherbenweltkarte, Juwelenschleifen u. v. m.





Juwelenschleifen

Vergessen Sie das langwierige Suchen nach Ringen und Halsketten! Der Juwelenschleifer liefert Ihnen prachtvollen und einzigartigen Schmuck frei Haus.

Die Erweiterung **The Burning Crusade** bringt als neuen Anreiz neben zwei neuen Rassen auch den Beruf des Juwelenschleifers. Mit diesem Beruf stellen Spieler bereits nach wenigen Fertigkeitspunkten wahre Prachtgegenstände her, die im bisherigen Spiel nur unter schwierigsten Bedingungen aufzufinden sind.

Ein filigranes Handwerk

Das Schleifen der Juwelen ist mit der Arbeit eines Goldschmiedes vergleichbar. Aus unedlen Metallen (Kupfer, Bronze, Eisen etc.) und Edelsteinen (Malachit, Tigerauge, Diamant und dergleichen mehr) werden magische Gegenstände für Hals, Finger oder Kopf sowie Schmuckstücke angefertigt.
Mit höherer Fertigkeitenstufe erstellen Großmeister (ab Fertigkeitenstufe 300) für Mitspieler besondere Edelsteine, die in gesockelte Gegenstände eingesetzt werden. Ähnlich wie in **Diablo 2** sind verschiedene Kombinationen der einzusetzenden Edelsteine – je nach Anspruch des Spielers an den Gegenstand – möglich. So erhält jede Klasse eigene Möglichkeiten speziell für ihren Bedarf. Beispielsweise könnte eine Kombination aus Boni auf Heilzauber und Waffenschaden für Paladine, Schamanen und Druiden gesockelt werden. Wichtig: Nicht jeder Edelstein passt in einen beliebigen Sockel.

Das Rohmaterial

Jeder Lehrling im Juwelenschleifen ist bis zur Fertigkeitenstufe 120 auf Kupfer-, Zinn- und Silbererz dringend angewiesen. Nicht nur zum Veredeln und Weiterverarbeiten benötigt der Schleifer die Metalle, vielmehr wird unverhüttetes Erz zur Gewinnung weiterer Edelsteine verwendet. Mit der Fähigkeit des Sondierens durchsuchen Sie fünf Erzbrocken. Zwar wird damit das Erz zerstört, aber die Ausbeute an Edelsteinen ist enorm – wesentlich größer als im Bergbau.
Entsprechend der eigenen Nachschubsicherung an Rohstoffen bietet sich Bergbau als perfekter Zweitberuf an. Bergbau deshalb, da Sie durch das Verhütten des Rohmetalls dort Fertigkeitenpunkte generieren und Sie mittels SONDIEREN das unverhüttete Erz nach Edelsteinen durchsuchen müssen.

Edelsteinsuche leicht gemacht

Der Juwelenschleifer benötigt für seine Werke Unmengen an Edelsteinen. In unserem kleinen Edelsteinlexikon (siehe Kasten rechts) möchten wir allen Lesern, die bisher in Bergbau unbewandert sind, eine Aufstellung zur Hand geben, in welchen Vorkommen entsprechende Edelsteine zu finden sind. Diese erhalten Sie, indem Sie entweder das Vorkommen abbauen oder fünf Erzbrocken SONDIEREN.

Mit der Spitzhacke

Damit angehende Großmeister den unglaublichen Erzbedarf decken können, sind diese fast gezwungen, Bergbau als Zweitberuf zu betreiben. Die grundlegenden Fertigkeiten im Steineklopfen erhalten Sie mit dem Abbau von Kupfer in den jeweiligen Anfängergebieten. Für einen weiteren Ausbau der Kenntnisse sind Bronze und Silber erforderlich. Erst ab der Fertigkeitenstufe 110 benötigen Sie Eisen in größeren Mengen.

Die Handwerkswaren

Damit Sie auch wirklich wertvolle Produkte herstellen können, benötigen Sie ein Juwelierset sowie einen besonderen Schleifstein (ab Stufe 280) für Edelsteine. Beides lässt sich bei jedem Verkäufer für Handwerkswaren oder beim Ausbilder erwerben.

Die Lehrmeister

Aktuell finden Sie die Ausbilder für Juwelenschleifen nur in den Städten der Blutelfen (Silbermond) und der Draenei (Die Exodar). Sicherlich werden mit Start der **The Burning Crusade**-Erweiterung die Ausbilder auch auf die bisherigen Städte und Regionen der Allianz und Horde ausgedehnt werden. Die Lehrmeister bilden Sie bis zu einer Fertigkeitenstufe von 300 aus. Eine weitere Vertiefung der Kenntnisse erlangen Sie einzig in der Scherbenwelt. Dort finden Sie den Großmeister, der Sie bis zur Stufe 375 ausbildet. Wie gewohnt, werden Sie von dem Ausbilder, der Ihnen nichts Neues mehr beibringen kann, an den nächsten verwiesen. Wo diese letztendlich ihren Platz finden, stand bis zum Redaktionsschluss leider noch nicht fest. Wir halten Sie natürlich nach der Veröffentlichung des Add-ons auf www.buffed.de auf dem Laufenden.
Wie bei allen anderen endverarbeitenden Berufen auch, lernen Sie als Geselle zunächst die grundlegenden Fertigkeiten zur Herstellung der notwendigen Bauteile und einiger einfacher Ringe und Halsketten. Im Gegensatz zu aktuellen Berufen können Sie beim Juwelenschleifen jedoch schon ab einer frühen Fertigkeitenstufe wirklich brauchbare Gegenstände herstellen.
Wichtig: Verschiedene Händler auf der Scherbenwelt verkaufen bereits kleinere Edelsteine, die ohne weitere Fachkenntnis in sockelbare Gegenstände eingesetzt werden dürfen. Diese Steine besitzen – anders als die von Juwelenschleifern hergestellten – nur eine magische Eigenschaft.



Die Sockelmöglichkeiten sind vordefiniert, sodass nur bestimmte Edelsteine in die vorhandenen Sockel eingesetzt werden können.

Ohne Fleiß kein Preis

Um eine Fertigkeitenstufe von 120 oder mehr zu erreichen, benötigen Sie ungefähr diese Mengen an verhütteten Erzen und Edelsteinen:
250 Barren Kupfer
200 Barren Bronze
20 Barren Silber
90 Barren Eisen
30 Tigeraugen
40 Malachiten
20 Schattenedelsteine
10 Jade
10 Geringer Mondstein

Falls Sie keine Edelsteine in den Auktionshäusern kaufen können, müssen Sie zusätzlich mindestens 500 Kupfer- und 100 Eisenerz abbauen, um auf die Menge an Edelsteinen zu kommen.

Edelsteinlexikon
(sortiert nach Erzsorten)

Aquamarin:
Echtsilber-, Mithril- und Eisenvorkommen
Citrin:
Eisen-, Echtsilber- und Goldvorkommen
Geringer Mondstein:
Eisen-, Gold-, Silber- und Zinnvorkommen
Jade:
Eisen-, Gold- und Zinnvorkommen
Malachit:
Kupfervorkommen
Moosachat:
Zinn- und Silbervorkommen
Opal:
Thoriumvorkommen
Schattenedelstein:
Kupfer-, Zinn- und Silbervorkommen
Tigerauge:
Kupfervorkommen



Wo gibt's die Erzvorkommen?

Bergbau ist eine mühselige und zeitraubende Arbeit, vor allem wenn Sie eigentlich Erfahrungspunkte mit Ihrem Spielcharakter sammeln wollen. Wir zeigen Ihnen hier die Gebiete mit besonders reichhaltigen Vorkommen, damit sich Beruf und Erfahrungsgewinn parallel ausbauen lassen:

Horde

Kupfer	Mulgor (Stufe 1-10), Tirisfal (Stufe 1-10), Durotar (Stufe 1-10)
Zinn	Brachland (Stufe10-24), Steinkrallengebirge (Stufe 15-27)
Eisen	Arathihochland (Stufe 30-40), Schlingendorntal (Stufe 32-48), Tausend Nadeln (Stufe 25-35), Desolace (Stufe 30-40), Alteracgebirge (Stufe 30-40)
Silber	Arathihochland (Stufe 30-40), Tausend Nadeln (Stufe 25-35)
Gold	Arathihochland (Stufe 30-40)
Mithril	Azshara (Stufe 45-55), Brennende Steppe (Stufe 52-60), Hinterland (Stufe 45-52), Ödland (Stufe 35-47), Sengende Schlucht (Stufe 43-52), Tanaris (Stufe 40-50)
Thorium	Azshara (Stufe 45-55), Östliche Pestländer (Stufe 54-60), Winterquell (Stufe 55-60), Silithus (Stufe 54-60), Brennende Steppe (Stufe 52-60)

Allianz

Kupfer	Dun Morogh (Stufe 1-10), Wald von Elwynn (Stufe 1-10), Rotkammgebirge (Stufe 15-27), Westfall (Stufe 10-22)
Zinn	Loch Modan (Stufe 10-22), Rotkammgebirge (Stufe 15-27)
Eisen	Arathihochland (Stufe 30-40), Schlingendorntal (Stufe 32-48), Tausend Nadeln (Stufe 25-35), Desolace (Stufe 30-40), Alteracgebirge (Stufe 30-40)
Silber	Arathihochland (Stufe 30-40), Tausend Nadeln (Stufe 25-35)
Gold	Arathihochland, Ödland (Stufe 35-47)
Mithril	Azshara (Stufe 45-55), Brennende Steppe (Stufe 52-60), Hinterland (Stufe 45-52), Ödland (Stufe 35-47), Sengende Schlucht (Stufe 43-52), Tanaris (Stufe 40-50)
Thorium	Azshara (Stufe 45-55), Östliche Pestländer (Stufe 54-60), Winterquell (Stufe 55-60), Silithus (Stufe 54-60), Brennende Steppe (Stufe 52-60)

HEILENDE STEINE Nichts wird weggeworfen. Sogar aus Steinen fertigen Sie kleine Statuen (Figur rechts im Bild), die Sie während eines Kampfes mit geringer Heilkraft unterstützen.

Weitere Vorlagen finden

Wie bei den anderen endverarbeitenden Berufen sind bestimmte Vorlagen, die nicht beim Ausbilder erlernbar sind, in Azeroth und der Scherbendwelt verteilt. Einige dieser Vorlagen können Sie käuflich bei den Händlern für Handwerkswaren erwerben, andere sind nur durch Beute zu erhalten.

Lohnenswerte Suche

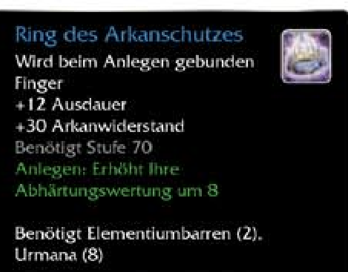
Manche Händler für Handwerkswaren verkaufen interessante Vorlagen. Den Bauplan für folgende Kette finden Sie bei Edna Mullby (Sturmwind) und bei Arred (Die Exodar):



Auch auf Hordeseite sind bei ausgewählten Händlern interessante Schnäppchen zu machen. Shadi Mistrunner (Donnerfels), Gelantis (Silbermond) und Arred (Die Exodar) verkaufen die Vorlage für die blaue Halskette:



Speziell in den neuen Gebieten und Instanzen der Scherbenwelt finden Sie auf Beutezügen erstklassige Vorlagen für Gegenstände und zum Diamantenschleifen. Nachdem das Schleifen der Edelsteine nur Großmeistern vorbehalten ist, dürften diese in den bisherigen „alten" Gebieten eine sehr geringe Beutewahrscheinlichkeit besitzen. Weiterhin benötigen Sie besondere Materialien und neue Rohstoffe, damit Sie die edelsten Gegenstände anfertigen können.



Ein mächtiger Beruf

Als Großmeister im Juwelenschleifen verfügen Spieler über nahezu unbegrenzte Möglichkeiten, gesockelte Gegenstände zu veredeln und hochkarätige Schmuckstücke zu bauen. Diese Stärke wird, insbesondere in den ersten Monaten nach Start der Erweiterung, zur größten Schwäche des Berufes werden. Denn: Die Faszination Juwelenschleifen zieht bereits in der Beta-Version fast jeden Spieler in ihren Bann. Entsprechend abgegrast sind die Regionen mit hohen Rohstoffvorkommen. Die Preise für Erze und veredelte Barren in den Auktionshäusern der Fraktionen steigen in unverschämte Höhen und im Gegenzug fallen die Preise für erstellte Schmuckstücke durch Marktüberflutung in den Keller.
Zudem werden bereits in der Beta-Version die Vorlagen aus der Scherbenwelt zu Wucherpreisen gehandelt. Empfehlenswert ist deshalb, vorab ausreichend Rohstoffe zu bunkern, denn die Knappheit trifft auch Schmiede und Verzauberer. (al)



Leseprobe

DAS Burning-Crusade-Sonderheft ab 24.01. am Kiosk!
Alle Klassen und Talente, Guides zu den neuen Instanzen, aktualisierte Weltkarte plus Scherbenweltkarte, Juwelenschleifen u. v. m.



Neue Fähigkeiten

Tierherrschaft

Aspekt der Viper - Rang 1

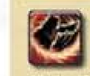


Benötigt Stufe 64
40 Mana
Spontanzauber

Der Jäger nimmt die Aspekte einer Viper an und regeneriert alle fünf Sekunden Mana, entsprechend 25 Prozent seiner Intelligenz. Es kann immer nur jeweils ein Aspekt aktiv sein.

Auf den ersten Blick ein sehr nützlicher Aspekt, vor allem, da Sie aufgrund der Substitution des Gezielten Schusses durch den Zuverlässigen Schuss keine langen Wirkungszeiten mehr haben. Somit befinden Sie sich ständig innerhalb der Vier-Sekunden-Regel (erst ab vier Sekunden nach dem letzten Wirken einer Mana-Spezialfähigkeit setzt die volle Wirkung von Willenskraft ein) und können daher mithilfe von Willenskraft so gut wie kein Mana regenerieren. Daher müssen Sie auf Gegenstände mit + Manaregeneration oder eben diesen Aspekt zurückgreifen. Allerdings verzichten Sie dabei auf den Aspekt des Falken. Vom ausgeteilten Schaden handelt es sich auf lange Sicht daher wohl eher um ein Nullsummenspiel.

Fass! - Rang 2



Benötigt Stufe 70
90 Mana — **40 Meter Reichweite**
Spontanzauber — **5 Sekunden Abklingzeit**

Gibt dem Tier den Befehl zu töten. Der nächste Angriff des Tieres verursacht 198 zusätzlichen Schaden. Kann nur verwendet werden, nachdem der Jäger einen kritischen Treffer erzielt hat.

Legen Sie sich diese Fähigkeit am besten auf eine Schnelltaste, ansonsten sind Sie recht schnell genervt, wenn Sie jedes Mal einen Button in der Aktionsleiste drücken müssen, so oft können Sie diese Fähigkeit nämlich einsetzen. Eine gute Möglichkeit, um noch zusätzlich etwas Schaden und Aggro durch das Tier zu erzeugen. Und mit dem richtigen Tier und den entsprechenden Talenten können Sie bei kritischen Treffern mit Fass (Rang 2) an die 1.300er Schadensmarke herankommen.

Treffsicherheit

Zuverlässiger Schuss - Rang 1



Benötigt Stufe 66
110 Mana — **8-35 Meter Reichweite**
Wirken in 1,5 Sekunden
Benötigt Distanzwaffe

Ein zuverlässiger Schuss, der 100 Schaden zufügt. Verursacht zusätzlich 175 Schaden gegen benommene Ziele. 30 Prozent der Distanzangriffskraft werden dem Schaden des Zuverlässigen Schusses hinzugefügt.

Günstig, schnell gewirkt und in Abhängigkeit von Ihrer Angriffskraft – der Zuverlässige Schuss ist prima und lässt sich besser in eine Schussrotation einbauen. Dies wird DER neue Standardschuss des Jägers, um auf lange Sicht in Gruppen und Schlachtzügen Schaden auszuteilen. Als einzelner Schuss bleibt der Gezielte Schuss mächtiger. Der zusätzliche Schaden gegen benommene Ziele ist ein netter Bonus, effektiv lässt sich aus dieser Tatsache aber kein Kapital schlagen. Da Gegner meist nicht länger als drei Sekunden benommen sind, müssten Sie dies rechtzeitig erkennen und schnell reagieren, da Ihr Schuss ja erst in 1,5 Sekunden wirkt.

Unterdrückender Schuss

Benötigt Stufe 50
137 Mana — **8-35 Meter Reichweite**
Spontanzauber — **20 Sekunden Abklingzeit**

Ein Schuss, der 75 Prozent Waffenschaden zufügt und das Ziel drei Sekunden lang zum Schweigen bringt.

Dieser Schuss, zu erwerben als 41er-Talent im Treffsicherheitsbaum, ist all die investierten Punkte wert. In vielen Situationen können Sie zauberkundige Gegner zu sich locken, ohne umständlich nach dem Schuss aus der Mindestreichweite zu rennen. Dazu richtet er auch noch moderaten Schaden an. Und im PvP unterbrechen oder verhindern Sie die stärksten Schadens- und Heilzauber und verschaffen sich damit einen immensen Vorteil. Die relativ kurze Abklingzeit und die geringen Mana-Kosten machen diesen Schuss zusätzlich attraktiv.

Überleben

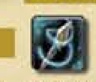
Schlangenfalle - Rang 1

Benötigt Stufe 68
305 Mana
Spontanzauber — **30 Sekunden Abklingzeit**

Sie platzieren eine Falle, die mehrere giftige Schlangen freilässt, um den ersten Gegner anzugreifen, der sich nähert. Die Schlangen sterben nach 15 Sekunden, die Falle besteht eine Minute. Es kann immer nur jeweils eine Falle aktiv sein.

Vielen Jägern erscheint diese Falle als zu schwach. Sicherlich können Magier die Schlangen einfach wegbomben, aber den Nerv- und Unterbrechungsfaktor sollten Sie nicht unterschätzen. Zudem wird das Ziel noch mit Schadens-DoTs und Verkrüppelndem Gift belegt. Die hohe Frequenz der einzelnen Schadensmomente macht damit jedem Zauberkundigen zu schaffen, der sich nicht entsprechend wehren kann; im PvP gegen bestimmte Klassen also besonders effektiv.

Irreführung



Benötigt Stufe 70
326 Mana — **100 Meter Reichweite**
Spontanzauber — **2 Minuten Abklingzeit**

Die durch Ihre nächsten drei Angriffe verursachte Bedrohung wird auf das ausgewählte Schlachtzugsmitglied umgeleitet. Zauberer und Ziel können nur mit einem „Irreführungszauber" belegt sein. Der Effekt hält bis zu 30 Sekunden an.

Eine überaus effektive Methode, in Gruppen und Schlachtzügen den Maintank oder einen anderen Krieger mit zusätzlicher Aggro zu belasten. Diese ist umso größer, je stärker Sie das Ziel treffen. Zusätzlich werden Sie dadurch in Ihrem Aggro-Aufbau entlastet.
Doch Vorsicht: Die Aussage „Der Effekt hält bis zu 30 Sekunden lang an" deutet darauf hin, dass Sie die Aggro der drei Schüsse nach 30 Sekunden dennoch abbekommen und nicht verschenken. Arbeiten Sie daher noch zusätzlich mit Totstellen, um zu verhindern, dass das Monster nach Abklingen von Irreführung in Ihre Arme rennt.

Bereitschaft



Benötigt Stufe 50
8-35 Meter Reichweite
Spontanzauber — **5 Minuten Abklingzeit**

Bei Aktivierung schließt diese Fähigkeit die Abklingzeit aller anderen Jägerfähigkeiten sofort ab.

Für den Jäger sehr sinnvoll, da er einige Fähigkeiten mit Abklingzeit besitzt. So lassen sich widerstandene Fallen ausbügeln, indem man direkt eine nachlegt. Zwei Mehrfachschüsse hintereinander hauen einigen Gegnern die Trefferpunkte nur so hinfort. Und wenn Sie zweimal Schnellfeuer aktivieren, erhöhen Sie über volle 30 Sekunden Ihre Schussfrequenz um satte 40 Prozent!
Das Ganze bei einer Abklingzeit von nur fünf Minuten – ähnliche Talente anderer Klassen haben meist eine Abklingzeit von zehn Minuten; die sitzen aber auch nicht so tief im Baum wie Bereitschaft.

FASS! Wenn ein Jäger seinem Begleiter den Befehl „Fass!" gibt, erzeugt das Tier zusätzlichen Schaden und Aggro. Je nach Tier und Talentverteilung kann der Schaden sehr hoch sein.

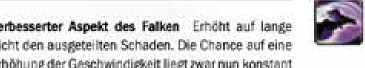
Leseprobe



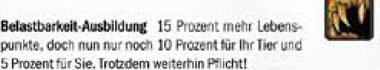
Talentbaum: Tierherrschaft



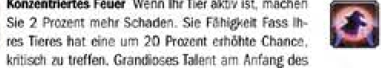
Dieser Baum bleibt für Solospieler das Nonplusultra. Schon im zweiten Ast des Baumes befindet sich das herausragende Talent KONZENTRIERTES FEUER. Erst weiter unten im Baum treten die Neuerungen zutage. WILDE EINGEBUNG erhöht den Gesamtschaden der Gruppe und ist bei vielen Nahkampfklassen beliebt. Nehmen Sie auf jeden Fall alle Talente mit, die sowohl die Widerstandsfähigkeit als auch die Schlagkraft Ihres Begleiters erhöhen. Die teuren Talente sind jeden Punkt wert. Insbesondere WILDE EINGEBUNG, KATZENHAFTE REFLEXE und GEWANDTHEIT DER SCHLANGE lohnen sich für jeden naturverbundenen Tierliebhaber. Das 41er-Talent sollten Sie auf keinen Fall auslassen! (pnf)



Verbesserter Aspekt des Falken Erhöht auf lange Sicht den ausgeteilten Schaden. Die Chance auf eine Erhöhung der Geschwindigkeit liegt zwar nun konstant bei 10 Prozent, dafür liegt die Geschwindigkeitserhöhung pro Punkt bei nur 3 Prozent. Immer noch gut.



Belastbarkeit-Ausbildung 15 Prozent mehr Lebenspunkte, doch nun nur noch 10 Prozent für Ihr Tier und 5 Prozent für Sie. Trotzdem weiterhin Pflicht!



Konzentriertes Feuer Wenn Ihr Tier aktiv ist, machen Sie 2 Prozent mehr Schaden. Sie Fähigkeit Fass Ihres Tieres hat eine um 20 Prozent erhöhte Chance, kritisch zu treffen. Grandioses Talent am Anfang des Baumes! So soll Tierherrschaft aussehen.

Verbesserter Aspekt des Affen Erhöht die Chance, Angriffen auszuweichen, um 6 Prozent. War mal teuer, weil Sie hier 5 Punkte pro 1 Prozent investieren mussten Jetzt sind es 2 Prozente pro Punkt – eine deutliche Verbesserung. Dennoch eher was für PvP.



Dickes Fell Hiermit erhöhen Sie den Rüstungswert Ihres Begleiters um 20 Prozent. Ebenfalls Pflicht für Tierherrschaftsjäger. Zusätzlich liegt Ihr Rüstungsbonus durch Gegenstände bei 10 Prozent.



Verbessertes Tier wiederbeleben Dieses Talent spart Ihnen Zeit und Nerven. Dennoch ist es die Punkte nicht wert, da Sie Ihr Tier meist dann wiederbeleben, wenn sowieso keine Gefahr mehr droht.

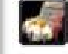


Orientierung Ein um 6 Prozent erhöhtes Tempo bei ASPEKT DES GEPARDS und ASPEKT DES RUDELS. Unnützes Talent und daher die zwei Talentpunkte keinesfalls wert. Zwar kiten manche Jäger ihre Gegner mit dem ASPEKT DES GEPARDEN; die Gefahr, Schaden zu erleiden und dann verlangsamt zu werden, ist aber viel zu groß.

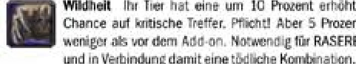
Erhöhte Tiergeschwindigkeit Kostet nur einen Punkt und erhöht das Tempo Ihres Begleiters um 30 Prozent; lässt Ihr Tier schneller angreifen. Dank des tollen Preis-Leistungs-Verhältnisses sehr zu empfehlen und vor allem für Eröffnungsangriffe nützlich



Entfesselter Zorn Ihr Tier macht 20 Prozent mehr Schaden und hält auch besser die Aggro des Gegners. Ein Muss, denn Schaden und Bedrohung Ihres Tieres zu erhöhen, ist der Zweck dieses Talentbaumes.



Verbessertes Tier heilen Gewährt eine 50-prozentige Chance, Ihr Tier von Krankheiten, Flüchen, Magie und Giften zu heilen. Eher selten genutzt, obwohl Ihr Begleiter sich des Öfteren mal etwas einfängt.

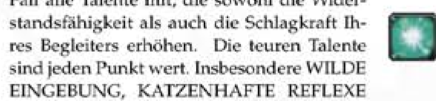


Wildheit Ihr Tier hat eine um 10 Prozent erhöhte Chance auf kritische Treffer. Pflicht! Aber 5 Prozent weniger als vor dem Add-on. Notwendig für RASEREI und in Verbindung damit eine tödliche Kombination.

Geistbande Alle zehn Sekunden 2 Prozent Gesundheitsregeneration für Sie und Ihr Tier. Klingt toller als es ist. In knackigen Kämpfen merkt man GEISTBANDE kaum, in langen Kämpfen aber nicht zu verachten.



Einschüchterung Ihr Tier betäubt den Gegner für drei Sekunden und erzeugt ein hohes Maß an Aggro. Killer-Talent! Notwendig für ZORN DES WILDTIERS. Oft kann man damit auch Zauberer direkt beim Wirken unterbrechen.



Wildtierdisziplin Die Fokusregeneration Ihres Begleiters wird um 100 Prozent erhöht, satte 80 Prozent mehr als vor dem Add-on. Im Klartext: Auf lange Sicht knurrt und haut Ihr Tier öfter zu. Denn in der Praxis ist die Fähigkeit des Tieres meist schon bereit, es mangelt aber an Fokuspunkten. Somit können Sie mehrere Fähigkeiten Ihres Tieres auf „Automatisch" stellen, ohne dass sich Ihr Tier nach der Abklingzeit der einzelnen Fähigkeiten („KNURREN", „KLAUE", „BEISSEN" ...) verausgabt hat. Super.

Tiere abrichten Seltsames Talent. Eine um 4 Prozent erhöhte Trefferchance des Tieres ist prima, aber was soll die Kopplung mit einer um 8 Prozent erhöhten Reitgeschwindigkeit? Für zwei Punkte nicht besonders teuer. Wer es mag, greift zu.

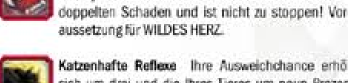
Raserei Bei einem kritischen Treffer Ihres Tieres haut es acht Sekunden lang 30 Prozent schneller zu. Alle Punkte reingeben! Auch nach der Normalisierung der Angriffsgeschwindigkeit von Tieren auf 2.0 kann man Zauberklassen mit diesem Talent wirkungsvoll stören.

Wilde Eingebung Erzielt Ihr Tier einen kritischen Treffer, wird der Schaden sämtlicher Gruppenmitglieder zehn Sekunden lang um 3 Prozent erhöht. In Instanzen, aber auch solo einfach nur herausragend. Jeden der drei Punkte wert.



ANMUTENDE SCHÜTZEN Nachtelfen profitieren von Ihrer Rassenfähigkeit SCHATTENHAFTIGKEIT: Verstecken, warten und dann schießen.

Zorn des Wildtieres Dieser Punkt ist all die 31 Talentpunkte wert. Ihr Tier macht 18 Sekunden doppelten Schaden und ist nicht zu stoppen! Voraussetzung für WILDES HERZ.



Katzenhafte Reflexe Ihre Ausweichchance erhöht sich um drei und die Ihres Tieres um neun Prozent. Sehr gutes Talent, da Ihr Tier weniger getroffen wird und somit länger durchhält. Insbesondere solo bei knackigen Gegnern von Vorteil. Ihr Ausweichchance-Bonus sollte bei der Überlegung, ob Sie hier Ihre Punkte hineinstecken, keine Rolle spielen.



Gewandtheit der Schlange Ihr Distanzangriffstempo steigt um 20 Prozent, die Angriffsgeschwindigkeit des Tieres ebenfalls um 20 Prozent. Steigert den Schadens-Output immens. Sollten Sie auf jeden Fall mitnehmen, wenn Sie sich eh schon so weit unten im Talentbaum tummeln.



Wildes Herz Das mit Abstand umstrittenste Talent dieses Baumes – und natürlich auch das beste. Zorn des Wildtieres macht Sie ebenfalls wild, immun gegen viele Fear- und Stun-Effekte und lässt Sie 10 Prozent mehr Schaden verursachen. Am Anfang lag der Wert bei 30 Prozent und machte den Jägern zu einer viel zu starken Klasse. Die von vielen als „nerf" (Abschwächung) empfundene Änderung auf 10 Prozent ist zwar schade, aber gerechtfertigt. Dafür kosten während der 18 Sekunden Wirkungsdauer alle Spezialschüsse 20 Prozent weniger Mana. Leider wird zu oft über den Prozentwert des Schadens diskutiert und übersehen, wie überragend die Tatsache ist, dass sowohl Jäger als auch Tier ganze 18 Sekunden immun gegen bewegungseinschränkende und Furcht-Effekte sind.

Die besonders wichtigen Talente sind rot markiert.



ATMOSPHÄRISCH Gleich zu Beginn befinden Sie sich im bunten Treiben des Hafens. Hier warten die ersten Aufgaben.

Bounty Bay Online

Captain Jack Sparrow lässt grüßen: Hissen Sie mit dem Beta-Client auf der DVD die Segel und entscheiden Sie selbst, ob Sie lieber brandschatzen oder handeln.

Spätestens seit dem Kinofilm **Fluch der Karibik** ist es wieder schick, sich als Pirat zu verkleiden. Damit Sie sich damit nicht in der Öffentlichkeit lächerlich machen, gibt es nun eine virtuelle Alternative: das Online-Rollenspiel **Bounty Bay Online**.

Klassenwahl

Ihnen stehen vier Klassen zur Verfügung, aus denen Sie wählen: Krieger, Entdecker, Händlerin und Seekämpferin. Das Geschlecht Ihrer Spielfigur ist dabei an die jeweilige Klasse gebunden. Sobald Sie sich einen innovativen Namen ausgedacht haben, geht's mitten in die Spielwelt hinein. Wir empfehlen das umfangreiche Tutorial, das Sie gut an die einzelnen Bedienungselemente heranführt. Außerdem lernen Sie sofort das Manövrieren von Schiffen auf hoher See. Das macht Laune!

Erste Schritte

An der Küste angelangt, erhalten Sie bereits den ersten Auftrag: Reparieren Sie Ihren Kahn, um wieder in See stechen zu können. Der Dock-Arbeiter hilft Ihnen dabei. Ihn müssen Sie auch ansprechen, wenn Sie die Segel erneut setzen oder Matrosen anheuern wollen. Bei den Rundfahrten auf offenem Meer begegnen Sie sowohl freundlich als auch feindlich gesinnten Schiffen.

Durch die Wahl eines Berufes (Kriegsschiffkapitän, Händler, Forschungsreisender oder Handwerker) sowie den Eintritt in eine Gilde erleichtern Sie sich das Leben auf und zwischen den Inseln. Mit der Zeit bekommen Sie Erfahrungspunkte und erhöhen dadurch Ihre Fähigkeiten in den Bereichen Navigation, Redegewandtheit, Seeschlacht oder Muskelkraft.

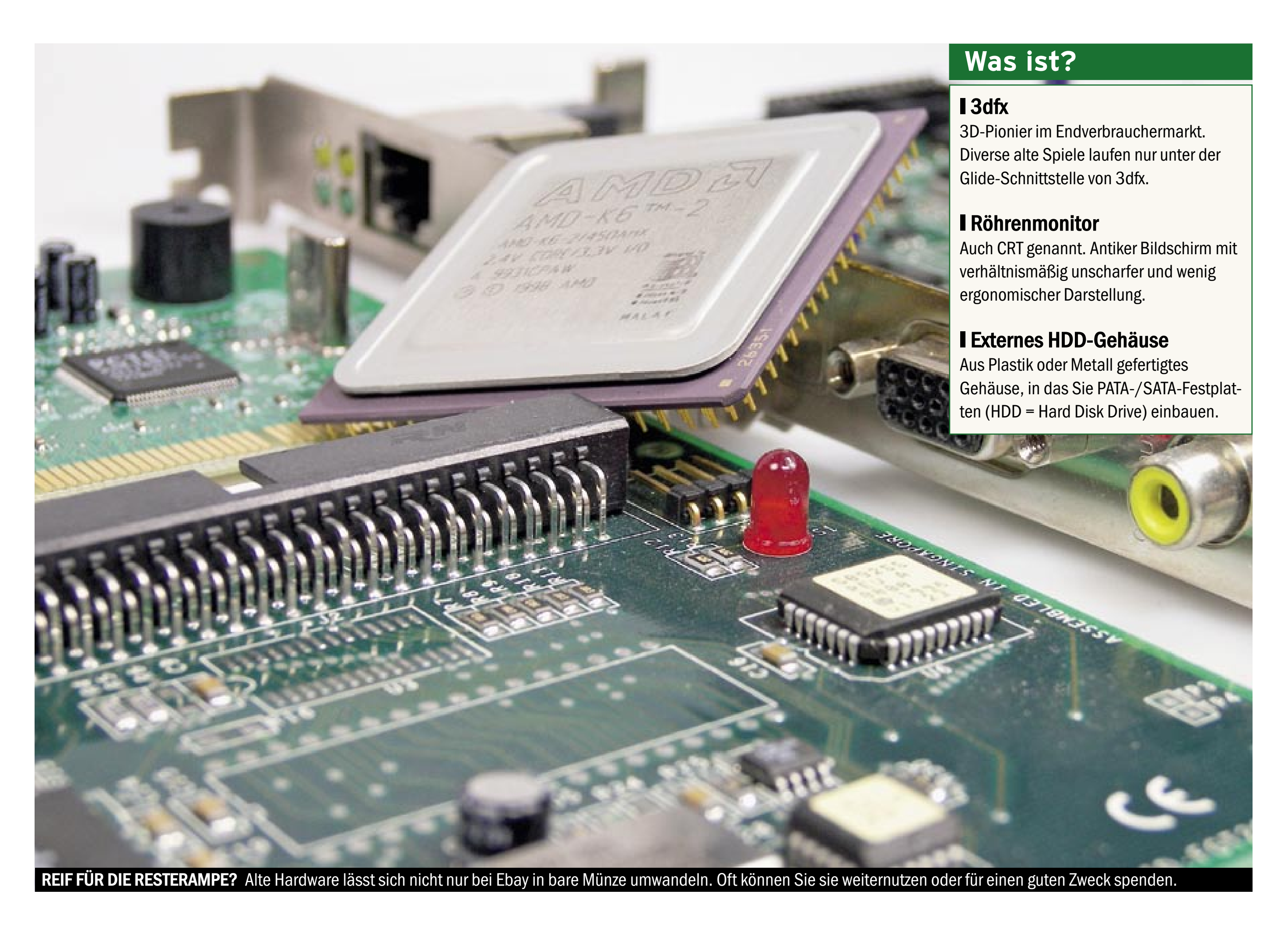
Zugang und Hardware

Nach der Installation sucht das Spiel automatisch nach Updates. Den Zugang zur offenen Beta-Version schalten Sie sich auf der **Bounty Bay**-Homepage frei. Per E-Mail erhalten Sie dann alle nötigen Zugangsdaten, um sofort in See zu stechen. (pnf)



DRAUFSICHT Auf hoher See erkennt man die geringen Hardware-Anforderungen: Ab einem 1,2-GHz-Prozessor und einer 64-MB-Grafikkarte kann's losgehen.

KREISEL Die See-Gefechte machen Spaß, auch wenn man ständig damit beschäftigt ist, sein Schiff in die richtige Lage zu manövrieren, um feuern zu können.



REIF FÜR DIE RESTERAMPE? Alte Hardware lässt sich nicht nur bei Ebay in bare Münze umwandeln. Oft können Sie sie weiternutzen oder für einen guten Zweck spenden.

Was ist?

3dfx
3D-Pionier im Endverbrauchermarkt. Diverse alte Spiele laufen nur unter der Glide-Schnittstelle von 3dfx.

Röhrenmonitor
Auch CRT genannt. Antiker Bildschirm mit verhältnismäßig unscharfer und wenig ergonomischer Darstellung.

Externes HDD-Gehäuse
Aus Plastik oder Metall gefertigtes Gehäuse, in das Sie PATA-/SATA-Festplatten (HDD = Hard Disk Drive) einbauen.

Alt, aber oho!

Sie besitzen noch einen alten PC oder wollen wichtige Bauteile aufrüsten? Bei uns erfahren Sie, wie sich Ihre Altlasten sinnvoll zweitverwerten lassen.

Arbeitsmaterial

Memtest x86
WEBCODE 24AH,
www.memtest86.com/#download0

Hitachi Drive Fitness Test
WEBCODE 249F,
www.hitachigst.com/hdd/support/download.htm

Killdisk
WEBCODE 249G,
www.killdisk.com/downloadfree.htm

Alte PCs spenden
WEBCODE 24MX
www.mar.partners.extranet.microsoft.com (Microsoft Authorised Refurbisher)
oder WEBCODE 24AW
www.schulaktiv.de/spender/index.html (Schul-Aktiv e.V.)

Ihr aktueller PC erfüllt sämtliche Ansprüche für die nächsten drei bis vier Jahre und es handelt sich tatsächlich noch um Ihren ersten Computer? Herzlichen Glückwunsch, Sie gehören zu der verschwindend kleinen Minderheit, für die dieser Artikel wohl eher uninteressant ist. Alle anderen dürften jedoch die folgende Situation nur allzu gut kennen: Der Aufrüstwahn schlägt wieder zu und Sie stehen vor mehreren Fragen:

- Wie bekomme ich ein größeres Budget zum Aufrüsten meines PCs?
- Wie rüste ich möglichst günstig auf?
- Was passiert mit der alten Hardware?

PC Games beantwortet diese Fragen und zeigt, wofür Ihre alte Hardware noch so alles gut ist.

Prinzipielle Möglichkeiten

Neben der Alternative, Ihre Hardware im Keller verrotten und an Wert verlieren zu lassen, gibt es weitere Optionen. Zum einen können Sie selbstverständlich Ihre ausrangierten PC-Komponenten zu Geld machen – da bietet sich beispielsweise das Internet-Auktionshaus Ebay an. Zum anderen können Sie einen alten PC aber auch weiterhin nutzen. Zum Beispiel als Retro-Spielerechner für alte Perlen, die unter Windows 98 laufen oder die 3dfx-Glide-Schnittstelle voraussetzen. Eine weitere Alternative, zumindest zur teuren Entsorgung von Elektroschrott, ist es, den Altrechner für wohltätige Zwecke wie Schulausstattung oder Nutzung in der Dritten Welt zu spenden.

PC verkaufen – komplett oder in Teilen?

Sie stehen nun vor der Entscheidung, Ihren ausrangierten PC als Komplettgerät abzusetzen oder nur ausgewählte Teile zu verkaufen. Welche Methode vorteilhafter ist, hängt von Ihrem Altgerät ab. Bei kompletten PCs sind für einen annehmbaren Preis in der Regel Betriebssystem und entsprechende Ausstattung die Voraussetzung – so wechseln aber auch für Sie eventuell noch brauchbare Teile wie Gehäuse, Festplatte, optisches Laufwerk oder Soundkarte den Besitzer. Bedenken sollten Sie zudem die hohen Versandkosten: PCs, besonders inklusive Röhrenmonitor, sind groß, schwer und sperrig. Potenzielle Käufer kalkulieren das natürlich in ihre Preisvorstellungen mit ein und schmälern damit Ihren Erlös – so erzielen etwa Pentium-3-Rechner nur noch Preise um die 60 Euro und selbst halbwegs aktuelle Athlon-XP-Rechner kommen für weniger als 150 Euro unter den Hammer. Der Vorteil ist ein geringerer Aufwand für Sie beim Verkauf und ein „frischer Start“ mit dem Neugerät. Schlagen Sie Ihren PC dagegen in Einzelteilen los, haben Sie die volle Kontrolle, welche Teile Sie noch nutzen können und wollen. Zudem sprechen Sie einen größeren Kundenkreis an, da im günstigsten Fall für jede Komponente einzelne Interessenten Gewehr bei Fuß stehen. Wichtig: Sichern Sie sich als Verkäufer im Internet mindestens durch einen Einzeiler wie „Privatverkauf unter Ausschluss jeglicher Garantie und Gewährleistung“ ab. Sonst fallen Sie später womöglich unter die Gewährleistungspflicht.

Nicht alles muss neu sein

Besitzen Sie bereits einen halbwegs modernen Rechner, der über ausreichend DDR-Speicher, eine große Festplatte und eine schnelle AGP-Grafikkarte verfügt, rüsten Sie am günstigsten auf, indem Sie nur die wirklich nötigen Komponenten neu anschaffen. Liebäugeln Sie zum Beispiel damit, sich einen Core-2-Duo-Rechner zu gönnen, genügt es, lediglich Hauptplatine und Prozessor neu zu kaufen. Bei den Core-2-Duo-Platinen gibt es nämlich auch günstige Varianten, mit denen Sie AGP-Karten und DDR-Speicher weiternutzen können. Auch Besitzer schneller Athlon-XP-Rechner wechseln so beinahe zum Nulltarif, da besonders die XP-Modelle 3000+ und 3200+ mit Barton-Kern und 512 Kilobyte Level-2-Cache (Zwischenspeicher) bei Ebay aktuell noch sehr hoch im Kurs stehen. So erhalten Sie für einen derartigen Athlon XP oft noch 100 Euro oder mehr – das entspricht dem Neupreis eines Athlon 64 3800+ (AM2) oder gar eines 4000+ (Sockel 939). Auch Besitzer schneller AMD-Prozessoren mit zwei Kernen haben Glück, da besonders die mittlerweile eingestellten Modelle mit einem Megabyte Level-2-Cache noch saftige Preise erzielen. Für beide Prozessoren gibt es bereits sehr günstige Hauptplatinen unter 70 Euro – davon können Sie noch den Erlös für den Verkauf Ihres alten Mainboards abziehen. Für Sockel-A-Modelle zahlt allerdings auch der Ebay-Käufer nicht mehr viel. Mehr als 20 Euro sind selbst für gut ausgestattete Board-Varianten der alten Generation selten. Die Kurse für kleine Speicherriegel unter 128 Megabyte (siehe Tabelle rechts) sind so im Keller, dass sich der Verkauf kaum lohnt. Besitzen Sie hingegen noch SDR-RAM (PC100 oder PC133), erzielen Sie besonders bei großen Markenmodulen ab 256 Megabyte noch ordentliche Erlöse. Neue Festplatten sind mittlerweile derart günstig, dass alte Modelle nur noch für ganz kleines Geld den Besitzer wechseln. Eine wahre Goldgrube sind Grafikkarten in AGP-Bauform. Aufrüster kaufen hier gern die schnellsten Modelle der vergangenen Generation, sodass Sie zum Beispiel für eine Geforce 6800 GT oder Ultra den Gegenwert einer 7900 GS oder X1950 Pro für PCI-Express erhalten. Gebrauchte Radeon-X800-Karten sind offensichtlich nicht so beliebt, denn der Verkaufspreis für ein XL-Modell liegt lediglich bei rund 100 Euro.

Einzelteile verkaufen – das sollten Sie beachten

Testen Sie die aus Ihrem alten PC eventuell zu verkaufenden Speicherriegel auf jeden Fall vorher mit dem Programm Memtest x86 (WEBCODE 24AH). Bei fehlerfreiem Betrieb können Sie diese Information möglicherweise gewinnbringend beim Verkauf einfließen lassen. Gut macht sich ein aktueller 3DMark-Wert bei Grafikkarten. Zusätzliche Vorsicht ist bei Festplatten geboten. So ist immer wieder die rechtlich mindestens fragwürdige Praxis zu beobachten, ein „vorinstalliertes Betriebssystem“ anzubieten, das der Käufer dann aber bitte sofort zu löschen habe. Ferner können beim Festplatten-Verkauf persönliche Daten in fremde Hände gelangen – ungewollt. Daher ist es sinnvoll, solche Speichermedien nicht nur zu formatieren, sondern mit einem Programm wie Kill-Disk (WEBCODE 249G) komplett und sicher zu löschen. Mehr dazu erfahren Sie im Extrakasten „Festplatte sicher löschen“ auf der nächsten Seite.

Alte Hardware selbst nutzen

Statt Ihren alten PC zu versetzen, können Sie ihn natürlich auch noch selbst nutzen. Da be-

Ebay-Erlöse*: Prozessoren

Prozessoren (AMD)				
	Athlon XP	Athlon 64 (So754)	Athlon 64 (So939)	Athlon 64 X2 (So939)
1800+/3000+ 3000+/3800+	ca. € 25,-	ca. € 40,-	ca. € 40,-	ca. € 150,-
2500+/3200+ 3500+/4200+	ca. € 50,-	ca. € 60,-	ca. € 75,-	ca. € 200,-
3200+/3700+ 4000+/4600+	ca. € 100,-	ca. € 95,-	ca. € 90,-	ca. € 250,-
PROZESSOREN (INTEL)				
	Celeron	Pentium 4 (So478)	Pentium 4 (So775)	Pentium D (So775)
2,2/2,2/2,53/ 2,67 GHz	ca. € 20,-	ca. € 35,-	ca. € 60,-	ca. € 70,-
2,8/3,0/3,06/ 3,0 GHz	ca. € 35,-	ca. € 60,-	ca. € 90,-	ca. € 130,-
3,3/3,4/3,8/ 3,4 GHz	ca. € 45,-	ca. € 150,-	ca. € 130,-	ca. € 150,-

Vor allem die schnellen Athlon-XP-Modelle 3000+ und 3200+ bringen noch viel Geld – im Gegensatz zu den langsamen Celeron-Prozessoren.

* Durchschnittlicher Preis beendeter Auktionen (ohne Gewähr)

Ebay-Erlöse*: Festplatte/Speicher

IDE-Festplatten				
	15 GByte	40 GByte	80 GByte	120 GByte
PATA	max. € 10,-	max. € 20,-	max. € 35,-	max. € 40,-
SATA	nicht angeb.	max. € 20,-	max. € 35,-	max. € 45,-
ARBEITSSPEICHER				
	128 MByte	256 MByte	512 MByte	1 GByte
SDR-100/133	ca. € 8,-	ca. € 14,-	ca. € 35,-	nicht angeb.
DDR-333	ca. € 5,-	ca. € 15,-	ca. € 35,-	ca. € 80,-
DDR-400	nicht angeb.	ca. € 14,-	ca. € 35,-	ca. € 80,-
DDR2-533	nicht angeb.	ca. € 10,-	ca. € 32,-	ca. € 65,-
DDR2-667	nicht angeb.	nicht angeb.	ca. € 40,-	ca. € 85,-

Kleine Speichergrößen sind out. Der Verkauf von RAM oder Festplatten unterhalb der Mindestgrenze von 256 Megabyte respektive 40 Gigabyte lohnt kaum.

* Durchschnittlicher Preis beendeter Auktionen (ohne Gewähr)

Ebay-Erlöse*: Grafikkarten

VGA-Karten	Geforce FX5900	Geforce 6600 GT	Geforce 6800 GT	Radeon 9800 Pro	Radeon X800 XL
AGP	ca. € 40,-	ca. € 70,-	max. € 180,-	ca. € 65,-	ca. € 100,-
PCI-Express	nicht angeboten	ca. € 60,-	ca. € 80,-	nicht angeboten	ca. € 80,-

Besonders AGP-Karten aus der Geforce6-Reihe stehen weiterhin hoch im Kurs. Für eine PCI-Express-Karte gibt es im Vergleich deutlich weniger Mammon.

* Durchschnittlicher Preis beendeter Auktionen (ohne Gewähr)



EIN VERKAUF LOHNT NICHT Nutzen Sie HDDs mit weniger als 40 GByte als Wechselplatte im externen USB-Gehäuse

Übersicht: Gehäuse für Externe Festplatten

Modell	Geeignet für	Chipsatz	Anschluss extern	Anschluss intern	Stromversorgung	Preis*
LC-Power EH-35S/R	3,5-Zoll-Festplatten	Cypress	USB 2.0	PATA	Externes Netzteil	ca. 20 Euro
LC-Power EH-35BSII	3,5-Zoll-Festplatten	Keine Angabe	USB 2.0/eSATA	SATA 1 und 2	Externes Netzteil	ca. 25 Euro
Revoltec File Protector	3,5-Zoll-Festplatten	Cypress	USB 2.0	PATA	Externes Netzteil	ca. 25 Euro
Raidsonic Icy Box IB-351StS-B-BL	3,5-Zoll-Festplatten	Keine Angabe	eSATA	SATA 1 und 2	Externes Netzteil	ca. 30 Euro
Techsolo TMR-3555	3,5-Zoll-Festplatten	Cypress	USB 2.0	PATA	Externes Netzteil	ca. 30 Euro
Fantec DB-338US2	3,5-Zoll-Festplatten	JMicron	USB 2.0 eSATA	SATA 1 und 2	Externes Netzteil	ca. 30 Euro
Sharkoon Swift-Case	3,5-Zoll-Festplatten	Keine Angabe	USB 2.0, USB-B, Firewire, 6-pin	PATA	Externes Netzteil	ca. 45 Euro

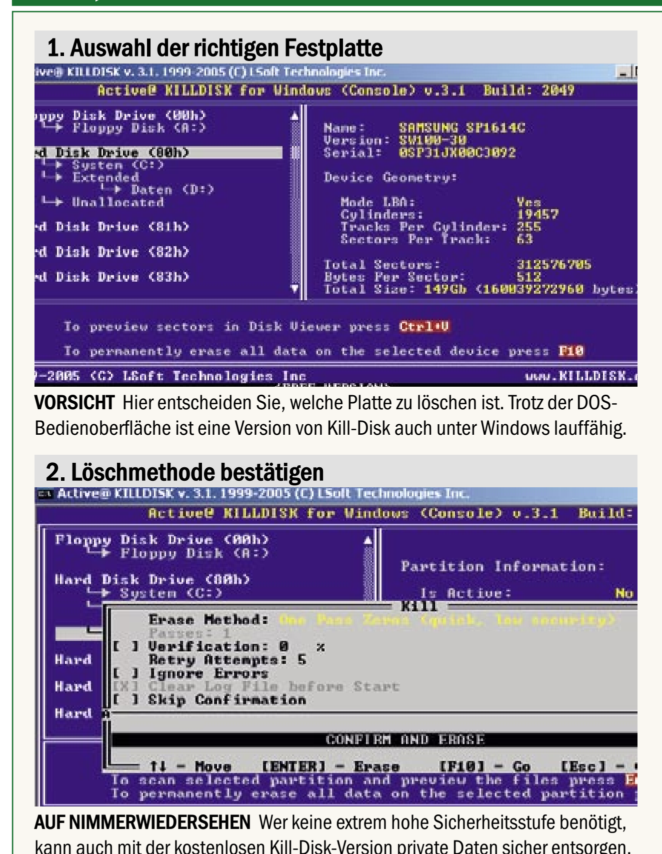
* Durchschnittlicher Verkaufspreis Mitte Dezember. Ermittelt mit www.geizhals.at/de

stehen vielfältige Möglichkeiten. So bietet es sich zum Beispiel an, einen separaten Spiele-PC für alte Perlen einzurichten, der dann ausschließlich unter Windows 98 läuft. Auf diese Weise benötigen Sie auch keinen besonders leistungsfähigen oder gut ausgestatteten Rechner. Dieser Zweit-PC lässt sich ebenfalls ideal mit einer 3dfx-Voodoo-Karte bestücken, denn die Glide-Grafikschnittstelle arbeitet unter dem alten Betriebssystem deutlich problemloser. Diskettenlaufwerke im 3,5-Zoll-Format sind noch beliebt, um beispielsweise BIOS-Flash-Vorgänge durchzuführen, da man von USB-Sticks nicht immer unproblematisch booten kann. Sollten Sie noch eine PCI-Grafikkarte besitzen, können Sie diese ebenfalls zum BIOS-Aufspielen nutzen – und zwar dann, wenn bei Ihrer primären Grafikkarte mal ein Mod- oder Flash-Versuch fehlgeschlagen ist. So aktualisieren Sie wenigstens nicht „blind". Manche Speichermodule eignen sich hervorragend, um Ihrem Laserdrucker zusätzlichen Speicher zu spendieren. Besonders ältere Modelle setzen noch nicht auf herstellereigene oder SO-DIMM-Formate. Bei alten Netzwerkkarten (10 Megabit) haben Sie die Gelegenheit, problemlos mit DSL-Geschwindigkeit im Internet zu surfen und damit Heimnetz und Internet sauber zu trennen. Alte Röhrenmonitore sollten Sie jedoch blitzschnell abstoßen, da ein Verkauf auch wegen der hohen Versandkosten schwierig ist. Verschenken oder Spenden sind die besten Alternativen, um Ihre Augen von der Flimmerqual zu befreien.

Altgeräte spenden

Zugegeben, eine Spende bietet kaum finanziellen Anreiz, wenn man von den gesparten Entsorgungskosten absieht. Allerdings vermeiden Sie auf diese Weise unnötigen Elektroschrott, da der PC wiederverwendet wird, und helfen zudem beispielsweise Kindern, die nötigen Grundkenntnisse der Informationstechnik erlernen zu können. Diese haben damit wesentlich bessere Voraussetzungen für das Berufsleben, egal ob in Entwicklungsländern oder im Nachbarort. Microsoft etwa bietet das sogenannte „Microsoft Authorised Refurbisher"-Programm (MAR) an: Unter WEBCODE 24MX gibt es eine Liste mit teilnehmenden PC-Werkstätten. Haben Sie es gern weniger anonym, offerieren Sie Ihren Rechner beim Verein Schul-Aktiv als milde Gabe (WEBCODE 24AW). Hier sind jedoch komplette Geräte samt Betriebssystem und Bildschirm gefragt. (cs)

Festplatte sicher löschen

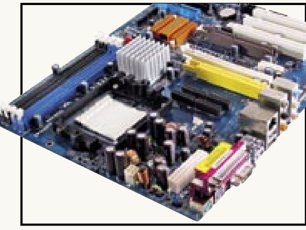


VORSICHT Hier entscheiden Sie, welche Platte zu löschen ist. Trotz der DOS-Bedienoberfläche ist eine Version von Kill-Disk auch unter Windows lauffähig.

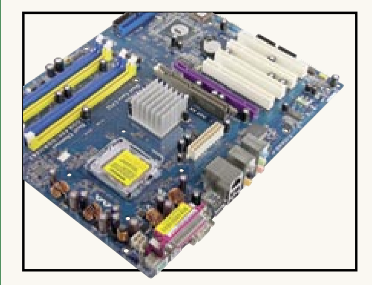
AUF NIMMERWIEDERSEHEN Wer keine extrem hohe Sicherheitsstufe benötigt, kann auch mit der kostenlosen Kill-Disk-Version private Daten sicher entsorgen.

Hardware-Wiederverwertung Asrock

AMD A64: 939Dual-SATA2



Mit einer der beliebtesten Platinen der jüngeren Vergangenheit nutzen Sie sowohl Ihre AGP-Grafikkarte als auch eventuell vorhandenen DDR-Arbeitsspeicher weiter. Den VGA-Aufrüst-Pfad PCI-Express gewährleistet ein vollwertiger x-16-Steckplatz und der Sockel 939 nimmt Athlon-64-Prozessoren bis zum Spitzenmodell FX-60 auf. Auch bis zu vier Ihrer alten Laufwerke mit Parallel-ATA-Anschluss finden im Gegensatz zu vielen aktuellen Platinen Anschluss. Asrock bietet sogar eine Zusatzplatine zur Aufnahme moderner AM2-Prozessoren samt DDR2-Speicher an.



Intel Core 2 Duo: 775Dual-VSTA

Der aktuelle Aufrüst-Tipp in Sachen Prozessoren lautet eindeutig Core 2 Duo. Normalerweise setzen solche Prozessoren auf DDR2-Speicher und PCI-Express-Grafikkarten. Asrock hat auch hier einen Weg gefunden, wie Sie DDR1-Hauptspeicher und AGP-Grafik weiternutzen können. Das 775Dual-VSTA verwendet Vias PT880-Pro-Chipsatz, bindet den PCI-Express-Steckplatz allerdings nur mit vier statt 16 Bahnen und über die Southbridge an. Falls Ihnen der alte Speicher nicht mehr ausreicht, steigen Sie auf DDR2 um. Das Asrock bietet zwei Steckplätze, die sich jedoch nicht parallel zu den DDR1-Bänken nutzen lassen.

Restlos ruckelfrei!

Die allerneuesten Spielekracher laufen auf Ihrem Rechenknecht nicht flüssig? Mit unseren Tuning-Tipps können Sie noch einiges an Leistung lockermachen!

WoW: The Burning Crusade

Wenn Sie sich auf den flammenden Kreuzzug nach Azeroth begeben, stoßen Sie zwangsläufig auf viele inhaltliche Neuerungen. In puncto Technik gibt es allerdings wenig Innovationen zu entdecken, sodass die Hardware-Anforderungen wieder einmal sehr moderat ausfallen.

Kein High-End-PC notwendig

World of Warcraft-Spieler sind bereits mit einem PC-System der unteren Mittelklasse für alle Details mit einer Auflösung von 1.024x768 bestens gerüstet. Für ein ruckelfreies Online-Rollenspielvergnügen empfehlen wir neben einem DSL-Internetzugang einen 3 GHz-Prozessor, 1.024 MByte Arbeitsspeicher und eine Geforce 6600 GT/7600 GT oder Radeon X1600 XT. Besitzer eines flotten 3D-Beschleunigers (Geforce 7950 GT oder Radeon X1950 Pro) sollten dessen Leistung für sehr hohe Auflösungen sowie einen hohen Grad der Kantenglättung nutzen.

Performance verbessern

Taktet Ihr Prozessor mit weniger als 2,5 GHz, aktivieren Sie das „Detail-Level" und minimieren die „Geländeentfernung". Eine geringe Sichtweite bietet die beste Möglichkeit, das Spiel auf langsamen Rechnern zu beschleunigen. Reicht diese Tuning-Maßnahme nicht, stellen Sie die Optionen „Zauberdetailstufe" und „Wetter" auf „Niedrig". So gewinnen Sie bis zu 13 beziehungsweise 20 Prozent mehr Leistung (gemessen mit Athlon XP 2200+, Radeon 9600 XT, 512 MByte RAM). Schwächelt Ihre Grafikkarte, hilft das Herabsetzen der Auflösung oder ein niedriger anisotropischer Filter. (stö)

Maximale Details, 1.600x1.200, kein FSAA, AF „Hoch"

Minimale Details, 1.600x1.200, kein FSAA, AF „Niedrig"



DETAILARMUT Im Hintergrund sind nur wenige Objekte auszumachen, die Bodenvegetation fällt spärlich aus und die Texturen haben einen geringen Detailgrad.

Battlestations: Midway

Da die Mischung aus Action- und Strategiespiel sowohl für den PC als auch für die Xbox 360 erscheint, haben die Entwickler dem Titel eine Cross-Plattform-Engine spendiert. Die verlangt von Ihrer Hardware keine Höchstleistungen, zumal der Grafik-Part lediglich Shader-Modell 2 unterstützt und zusätzlich sogar noch einen DX-8-Renderpfad für ältere Grafik-Hardware besitzt.

Grafikleistung gefragt

Ob zu Wasser oder in der Luft: Wer bei **Battlestations: Midway** bei einer Auflösung von 1.024x768 auf kein Detail verzichten will, benötigt zusätzlich zu einem Einkern-Prozessor mit 3 GHz Taktrate mindestens eine Mittelklasse-Grafikkarte à la Geforce 7950 GT/Radeon X1950 Pro. Für sehr hohe Auflösungen oder eine Aufwertung der Grafik durch Kantenglättung oder anisotropen Texturfilter ist dagegen erst die Rechenleistung einer Geforce 7900 GTX oder Radeon X1900/1950 XTX ausreichend. Mit 1 GByte Speicher sind Sie ebenfalls gut gerüstet.

Tuning-Tipps

Eine probate Maßnahme gegen Ruckler ist der Verzicht auf die Flora, was zu einem Anstieg der Framerate um 27 Prozent führt (7 Fps gemessen mit Athlon 64 3000+, Geforce 7600 GT, 1 GByte RAM). Mit deaktivierten Schatten sind bis zu 19 Prozent Mehrleistung (5 Fps) möglich. Einen Leistungsgewinn von jeweils 15 Prozent (4 Fps) erzielen Sie, wenn Sie die Meeresdetails auf „Niedrig" setzen oder die Meeresspiegelungen ausschalten. Das Performance-Plus durch niedrige Objektdetails fällt im Vergleich dazu mit 8 Prozent (2 Fps) deutlich geringer aus. Verzichten Sie auf den Verfremdungseffekt, gewinnen Sie sogar nur einen Frame. (stö)

Maximale Details, 1.280x1.024, 4x FSAA/8:1 AF

Minimale Details, 1.280x1.024, kein FSAA/AF



WENIG AUTHENTISCH Ohne die detaillierte Wasserdarstellung inklusive Spiegelungen und ohne Schatten und Vegetation wirkt die Grafik sehr unrealistisch.

Maximale Details, 1.280x1.024, 4x FSAA, 8:1 AF

Minimale Details, 1.280x1.024, kein FSAA/AF



MINIMALOPTIK Hier kommt wenig Freude fürs Auge auf: Die Schatten fehlen, die Wasserdarstellung ist schlicht und die Texturen und Modelle sind sehr detailarm.

Supreme Commander

Chris Taylors jüngstes Meisterwerk beschert den Fans des Strategie-Genres spielerische und technische Innovationen. Dazu gehören der stufenlose Zoom bis zum Weltüberblick, die immense Geometriedichte, die Unterstüzung für zwei Monitore und eine leistungsstarke Physik.

Die Kraft der zwei Kerne

Daher verlangt **Supreme Commander** für die optimale Performance nach einer leistungsstarken Rechenzentrale mit zwei Kernen. Das bestätigen unsere Benchmarks mit einem Athlon 64 X2 4600+. Der ist bei gleicher interner Taktrate von 2.400 MHz in 1.024x768 um 60 Prozent schneller als ein Athlon 64 4000+. Unser Spar-Tipp ist der 50 Euro günstigere Core 2 Duo E6300, der sich sehr gut übertakten lässt. In puncto Grafikkarte reicht dagegen ein Mittelklasse-Modell wie eine Geforce 7950 GT oder Radeon X1950 Pro. Die empfohlene Speichermenge ist 2.048 MByte. Mit der Hälfte an Arbeitsspeicher verlängern sich zwar die Ladezeiten nicht, dafür verschenken Sie 20 Prozent an Leistung.

Doppelt sehen

Falls Sie im Besitz von zwei Monitoren sind, können Sie den zweiten dazu nutzen, die Strategiekarte bildschirmfüllend darzustellen. Dafür aktivieren Sie zuerst im Grafikkarten-Treiber die Dualanzeige (Nvida Nview) respektive Extended/Erweiterter Desktop (Ati Catalyst). Dieses optische Extra schluckt aber bis zu 27 Prozent Performance.

Wenig Zierrat, mehr Fps

Verderben Ruckler den Spielspaß, stellen Sie zuerst unter „Fidelity" „Low" ein. Belohnung: Ein sattes Leistungsplus von 33 Prozent (3 Fps bei Athlon 64 3200+, Geforce 7600 GT, 1 GByte RAM. 22 Prozent Mehrleistung (2 Fps) ist möglich, wenn Sie auf alle Schatten verzichten. Schalten Sie das Hintergrundbild ab oder verringern Sie die Texturendetails und das „Level of Detail" auf ein Minimum, heimsen Sie einen Performance-Gewinn von 11 Prozent (1 Fps) ein. (stö)

Maximale Details, 1.280x1.024, FSAA/AF (im Spielmenü)

Minimale Details, 1.280x1.024, kein FSAA/AF



SCHLICHT Ohne aufwendige Beleuchtung, detaillierte Schatten und Texturen büßt das Spiel an Atmosphäre ein. Dafür läuft es mit schwacher Hardware flüssig.

War Front: Turning Point

Mit einer aufwendigen Licht- und Schattenberechnung, einem sehr hohen Terrain- und Modelldetailgrad sowie der realistischen Wasserdarstellung und alternativen Ego-Sichtweise bringt das neueste Werk von Digital Reality (**Desert Rats vs. Africa Corps**, **D-Day**) viel für das Auge des Strategen.

Dual-Core-CPU ist Pflicht

Wer in den Genuss dieser opulenten Optik kommen will, braucht einen leistungsstarken Spiele-PC unterm Schreibtisch, der mit einer flotten Dual-Core-CPU wie einem Core 2 Duo E6400 oder Athlon X2 4600+ bestückt sein muss. Da die Engine Zweikern-Prozessoren effektiv nutzt, läuft **War Front: Turning Point** im Benchmark-Test mit dem Athlon X2 4600+ 36 Prozent schneller als mit einem Athlon 64 4000+. Die Anforderungen an das Pixeltriebwerk fallen dagegen nicht ganz so happig aus. Hier garantieren bereits eine Geforce 7900/7950 GT oder Radeon X1900 GT/X1950 Pro eine durchschnittliche Fps-Rate von 30 auch dann, wenn Sie in einer Auflösung von 1.280x1.024 und mit der im Grafik-Optionsmenü aktivierten Kantenglättung sowie der anisotropischen Texturfilterung spielen. Des Weiteren empfehlen wir 2 GByte RAM, da mit der Hälfte an Speicher die Framerate um bis zu 21 Prozent sinkt.

Viel Tuning-Potenzial

Ist Ihre Hardware den Anforderungen des Spiels nicht gewachsen, stellen Sie zuerst die Qualität der Lichteffekte auf „Niedrig". Dadurch deaktivieren Sie automatisch alle Schatten (inklusive der Wolkenschatten). Das führt zu einem beträchtlichen Performance-Gewinn von 91 Prozent (21 Fps bei Test-PC aus Athlon 64 3200+, Geforce 7600 GT, 1 GByte RAM). Schalten Sie die Beleuchtung komplett aus, schlägt das mit einem Leistungsanstieg von 61 Prozent (14 Fps) zu Buche. Wer mit einer niedrigen Effektqualität zufrieden ist, steigert die Gesamtleistung um 40 Prozent (9 Fps). Ruckelt es in der Ego-Perspektive, sollten Sie die Fps-Sichtweite auf ein Minimum verringern. (stö)

Supreme Commander

Selbst für erfahrene Strategen ist Supreme Commander keine leichte Kost. Eine verteufelt clevere KI und ein komplexes Truppenmanagement fordern höchste Konzentration beim Spielen. Keine Bange, mit unseren Grundlagentipps sind Sie gut vorbereitet.

Die ersten Schritte

Bauschleifen nutzen

Ein wirklich praktisches Feature sind die sogenannten Bauschleifen. Halten Sie die „Umschalt"-Taste gedrückt, während Sie mit der linken Maustaste Aufträge an ein Baufahrzeug verteilen. Dabei lässt sich die Anordnung der Aufträge beliebig verändern.

Patrouillen

Der Patrouillieren-Befehl für Einheiten funktioniert ähnlich wie die Bauschleifen. Wählen Sie Ihre gewünschte(n) Einheit(en) und halten Sie die „Umschalt"-Taste gedrückt. Jetzt drücken Sie die „P"-Taste und definieren schließlich mit der linken Maustaste die Wegpunkte. Schon setzt(en) sich die Einheit(en) in Bewegung.

Wegpunkte setzen

Wenn Sie die „Umschalt"-Taste gedrückt halten und anschließend mit der rechten Maustaste auf die Karte klicken, können Sie Wegpunkte setzen, die die gewählten Einheiten anschließend nacheinander ablaufen.

Der Commander

Ihre Armored Command Unit (im Folgenden ACU abgekürzt) kann sowohl Gebäude errichten als auch feindliche Einheiten angreifen. Gerade zu Beginn kann sie es mit Tech-1-Gegnern aufnehmen. Gegen größere Verbände sollte der Commander aber nie allein in die Schlacht ziehen. Bedenken Sie: Wird die ACU zerstört, verabschiedet sie sich in Form einer gigantischen Atomexplosion. Das führt im Einzelspielermodus automatisch zur Niederlage.

Koordinierte Angriffe

Unterteilen Sie Ihre Armee in mehrere Gruppen. Mit dem ersten Trupp greifen Sie das gewünschte Ziel an. Halten Sie nun die „Umschalt"-Taste gedrückt, wählen Sie die zweite Gruppe und attackieren Sie das Ziel von Team 1 mit einem doppelten Angriffsbefehl. So arbeiten beide Gruppen zusammen.

Upgrades

Einige Gebäude, beispielsweise Masse-Extraktoren und Landfabriken, lassen sich verbessern. Erforschen Sie auf jeden Fall die Upgrades, planen Sie dabei jedoch ein, dass Ihnen kurzzeitig weniger Ressourcen zur Verfügung stehen. Masse-Extraktoren etwa bringen nach der Erforschung dauerhaft mehr Metall. Verzichten Sie darauf, viele Gebäude gleichzeitig eine Tech-Stufe weiterzubringen, wenn der Ressourcenzufluss zu gering ist, sonst gerät die Gebäude- und Einheitenproduktion ins Stocken. Sogar die ACU lässt sich mit Upgrades verbessern. Wenn Sie die Einheit selektieren, erscheint links neben der Gebäudeauswahl eine Upgrade-Schaltfläche. Erforschen lässt sich zum Beispiel Schadenserhöhung, schnelleres Bauen, ein Schild und vieles mehr.

Gemeinsam sind wir stark

Sie bauen an einem Gebäude, das unbedingt fertig werden soll? Dann verkürzen Sie die Bauzeit, indem Sie gleich mehrere Baufahrzeuge an dem aktuellen Projekt arbeiten lassen. Die freien Konstruktionseinheiten werden oben rechts am Bildschirmrand nach Tech-Level aufgelistet. So können Sie schnell die gewünschte Zahl an Konstruktionsfahrzeugen zur Baustelle lotsen.

Die frühe Aufbauphase

1. Errichten Sie zu Beginn zunächst zwei Stromgeneratoren und dann einen Masse-Extraktor. Danach bauen Sie weitere Stromgeneratoren und Masse-Extraktoren, während Sie eine Land- und Luftfabrik in Auftrag geben. Je nach Kartentyp können Sie natürlich auch eine Seefabrik anfordern.

2. Wenn Sie eine erste Armee zusammenstellen, denken Sie daran, dass sie aus verschiedenen Einheitentypen bestehen muss, um effektiv zu sein. Wenn Sie zum Beispiel nur Panzer zum Feind schicken, sind Sie gegnerischen Fliegern schutzlos ausgesetzt.

3. Mit einigen Spionageflugzeugen lassen sich Positionen feindlicher Baufahrzeuge und Masse-Extraktoren feststellen. Falls diese noch unzureichend gegen Luftangriffe geschützt sind, bauen Sie zügig einige strategische Bomber und stören den Gegner.

Weitere Hinweise

Energie und Masse

Behalten Sie stets beide Anzeigen am oberen Bildschirmrand im Blick und reagieren Sie auf zu hohen Ressourcenverbrauch, indem Sie Bauaufträge stoppen oder löschen. Bedenken Sie: Auch manche Einheit verlangt permanent nach Strom. Um die großen Ressourcenfresser zu enttarnen, nutzen Sie die Ökonomieansicht (unten links im Interface).

Luftig bauen

Die Karten lassen meist viel Raum, deshalb kann man es sich erlauben, zwischen verschiedenen Gebäuden Platz zu lassen. Gewöhnen Sie sich an, Versorgungsgebäude wie Stromgeneratoren nicht nur auf einem Fleck zu errichten – legen Sie sie gleich an mehreren Stellen der Karte an. Damit sind bei einem feindlichen Angriff nicht alle Bauwerke gleichermaßen einer Gefahr ausgesetzt.

Spare, dann hast du in der Not

Masse- und Energiespeicher sind wichtige Bestandteile einer funktionierenden Basis. Falls man sich bei den Bauaufträgen doch mal verschätzt und der Bedarf an Masse und Energie plötzlich größer ist als die Produktion, können Sie die erhöhte Nachfrage durch die Speicher wenigstens temporär decken.

Tipps für Skirmish-Partien

Als gute Vorbereitung für den Mehrspielermodus dienen natürlich Gefechte gegen den Computer im Skirmish-Modus. Die nachfolgenden Tipps beziehen sich auf die Seite rechts.

Startphase: ACU und Produktion

Am Anfang jedes Matches steht immer die ACU. Deren Hauptaufgabe ist es, einen gewissen Ressourcenzufluss sicherzustellen **(1)**. Bauen Sie dazu erst einige Versorgungsgebäude, später dann die Fabriken **(2)**. Mit den Tech-1-Baufahrzeugen errichten Sie weitere Gebäude. Nach einiger Zeit kommandieren Sie ein oder mehrere Baufahrzeuge ab, um weitere Metallquellen zu erschließen und mit Boden- und Luftgeschützen vor Angriffen zu schützen **(3)**.

Verteidigung einplanen

Sichern Sie nun Ihre Basis mit einigen leichten Luftabwehrgeschützen und den/die Hauptzufahrtsweg(e) mit einer Verteidigungslinie **(4)**. Nebenbei erforschen Sie Upgrades in bereits errichteten Bauwerken, um höhere Tech-Stufen zu erreichen. Spielen Sie mit „Nebel des Krieges", sollten Sie zudem einige Radarsysteme in der Basis und an anderen Schlüsselpunkten – wie möglichen Nebenbasen und Masse-Extraktoren – installieren. Je höher die Ausbaustufe, desto früher werden Sie auf Feindbewegungen aufmerksam. Das gleiche gilt für die See, wir empfehlen, auch Sonare zu errichten.

Kosten im Blick behalten

Mit der Ökonomie-Ansicht (links unten im Interface) spüren Sie die großen Ressourcenfresser auf, falls Sie sich wundern, dass Ihre Rohstoffe versiegen **(5)**. Manch kostspieliges Gebäude lässt sich nämlich abschalten, die Schaltfläche finden Sie unten rechts im Interface. Bei größeren Projekten senden Sie einfach mehrere Baufahrzeuge zu einer Baustelle **(6)** und stoppen – falls nötig – weniger wichtige Aufträge.

Truppen weiterentwickeln

Vergessen Sie nicht, Ihre ACU durch Upgrades aufzuwerten, die beispielsweise die Baugeschwindigkeit erhöhen **(7)**. Die Verteidigungsanlagen aus der Anfangsphase ergänzen Sie nach und nach durch Pendants höherer Tech-Stufen, da Ihr Gegner mit immer stärkeren Einheiten angreift. Erst mit der letzten Tech-Stufe lassen sich die ganz großen Einheiten bauen. Diese „Baustellen" benötigen natürlich sehr viele Energie und Metall **(8)**. (fh/sw)

So spielt sich Supreme Commander im Skirmish-Modus

Auf folgende Dinge sollten Sie achten, um eine Skirmish-Partie siegreich zu beenden.



ANFANGSBASIS Zu Beginn errichten Sie einige Energiegeneratoren und Masse-Extraktoren, das bringt die Wirtschaft in Schwung.

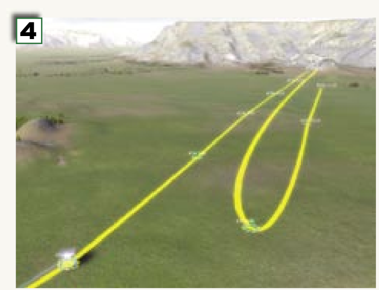


VERGÜNSTIGUNG Wenn Sie Stromgeneratoren direkt an Ihre Fabriken bauen, werden Bauaufträge günstiger.

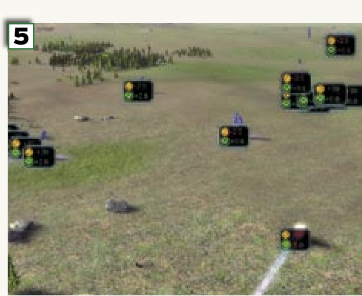
SEKUNDÄRE ROHSTOFFQUELLEN Jagen Sie früh ein Baufahrzeug über die Karte, um weitere Massequellen zu erschließen.



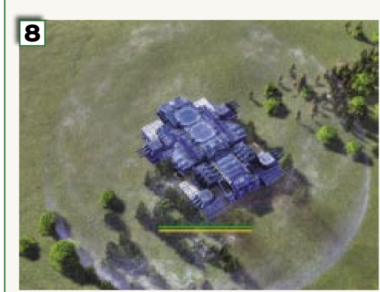
TOTALE ÜBERSICHT Auf der niedrigsten Zoom-Stufe überblicken Sie die gesamte Karte. Hier erfassen Sie Truppenbewegungen sowie freie und bereits erschlossene Rohstoffquellen.



VERTEIDIGUNGSLINIE An den Schlüsselpunkten der Karte stationieren Sie Boden- und Luftgeschütze.



STATISTIKFREUDEN Dank Ökonomie-Ansicht erkennen Sie sofort, welche Gebäude und Einheiten viele Ressourcen verschlingen.



EXPERIMENTELL Derart große Einheiten sind erst in der vierten und letzten Tech-Stufe verfügbar.



PIMP MY ACU Im Verlauf eines Gefechts ist es ratsam, die ACU durch Upgrades zu verbessern.




ZUSAMMENHALT Mehrere Konstruktionsfahrzeuge an einer Baustelle verkürzen die benötigte Zeit.



PRAKTISCH Dank Bauschleife geben Sie in Windeseile einen Verteidigungsring in Auftrag.



ERHÖHTE KAPAZITÄT Dank Masse- und Energiespeicher bleiben Sie auch bei Engpässen handlungsfähig.



KOORDINIERTER ANGRIFF Mit zwei Truppenverbänden nehmen wir den Gegner in die Zange.

S

Was ist?

Makro
Bei einem Makro wird ein Befehl auf Tastendruck ausgeführt. Auf diese Weise erfolgt im Spiel häufig die Ausgabe eines vorgefertigten Satzes.

Skripte
Skripte sind komplexe Befehlsfolgen in einem Spiel – quasi erweiterte Makros. Ein klassisches **WoW**-Skript wählt beispielsweise den eigenen Charakter automatisch aus und zaubert eine Heilung auf ihn.



EXTRAS Die heutige Maus- und Tastaturengeneration hält für Spieler sehr viele Sonderfunktionen bereit, damit das Spielvergnügen optimal ausfällt.

Eingabe optimiert

Aktuelle Mäuse und Tastaturen bieten neben neuen Hardware-Features mittlerweile umfangreiche Software. Wir verraten, wie Sie damit Ihr Spiel verbessern.

Die Beispiele in diesem Artikel unterteilen wir in Hard- und Software-Erweiterungen. Die G15-Tastatur von Logitech oder Spielermäuse wie die Habu von Microsoft, bei der man über Knöpfe auf der Maus die Dpi-Auflösung direkt (on the fly) umstellen kann, fallen unter die Hardware-Erweiterungen. Bei den Software-Erweiterungen handelt es sich um Programme, die der mitgelieferten Standard-Software nützliche Zusatzfunktionen spendieren.

LOGITECH G15, G11

Tipp 1: G-Keys

Die G-Keys der Logitech-Tastaturen G15 und G11 lassen sich über die Logitech-Software oder direkt im Spiel mit Makros oder Skripten belegen. Alle Angaben beziehen sich auf die Treiberversion 1.03, die Sie unter WEBCODE 24B7 finden. Um eine Aufnahme zu starten, wählen Sie zuerst mit einem der drei „M"-Knöpfe die Belegungsebene aus. Standardmäßig befinden Sie sich auf Belegungsebene M1. Stellen Sie vor dem Aufnehmen sicher, dass Sie im sogenannten Keyboard-Profiler von Logitech (lässt sich über ein Symbol in der Menüleiste aufrufen) die Zeitaufnahme eingeschaltet haben. Aktivieren Sie unter „Bearbeiten" – „Makromanager" die Option „Verzögerungen zwischen Ereignissen aufzeichen", wenn das Spiel dies erfordert. Ein bekanntes Beispiel hierfür ist **World of Warcraft**, wo die Zauber verschiedene Zauberzeiten haben. Eine weitere Einschränkung besteht in der Verarbeitung der Eingaben – das Keyboard kann nur Aktionen aufnehmen, die durch eine gebundene Taste im Spiel hinterlegt sind. Beispiel: Als Magier in **World of Warcraft** haben Sie „Blink" auf der Taste 9, „Manaschild" auf der Taste 8 und „Frostnova" auf der Taste 7. Nachdem Sie die Aufnahmesequenz im Spiel durch die Taste „MR" aktiviert haben, drücken Sie einen der „G"-Knöpfe – darauf wird das Makro abgespeichert. Durch erneutes Betätigen des gewählten „G"-Knopfes werden die Zauber jetzt im Spiel in der vorher gewählten Reihenfolge ausgeführt. Wichtig: Bedenken Sie bei allen komplexen Aufnahmen, dass schon ein an sich ungefährlicher Angriff eines Monsters den Zeitablauf empfindlich stören kann. Die aufgenommene Befehlskette können Sie nachträglich weiterbearbeiten.

Arbeitsmaterial

- **USB-Tool**
  WEBCODE: 24MD
- **Uberoptions**
  WEBCODE: 24PA
- **Logigamer-Tool**
  WEBCODE: 24PA

Tipp 2: LCD-Software

In der Grundversion zeigt das Display der G15 wenig spannende Informationen zum System oder aktuellen Media-Files an. Unter WEBCODE 24B7 finden Sie weitere Programme für Ihr LCD. So unterstützt Fraps ab der Version 2.7 das Display. Neben der momentanen Fps-Zahl sieht man auch einen Verlauf, der Aufschluss über Leistungsengpässe gibt. Eine AMD-Anwendung zeigt erweiterte Details über den vorhandenen Prozessor an. Gut: Der Patch für **GT Legends** und **GTR2** ermöglicht die Ausgabe vieler wichtiger Fahrzeugdaten.

Tipp 3: G15-Schablonen

Auf unserer DVD finden Sie fünf nützliche Schablonen für Ihr Logitech-G15-Keyboard. So können Sie mit dem Adobe Reader beispielsweise die Schablone für **Battlefield 2** öffnen und den „G"-Knöpfen exakte Beschreibungen hinzufügen. Dies ist über die Funktion „Werkzeuge" – „Auswählen" möglich. Nach dem Ausdrucken müssen Sie die Schablonen noch ausschneiden. Die schwierigen Bereiche lassen sich gut mit einem Cutter heraustrennen. Wichtig: Wählen Sie als Druckoptionen beim Druckbereich „Alles". Unter Seitenanpassung ist die Option „Keine" auszuwählen.

MAUSSOFTWARE

Tipp 1: Microsoft Intellipoint-Software (Version 6.1)

Die neue Intellipoint-Software ist aktuell noch nicht bei Microsoft erhältlich, Sie können Sie aber unter WEBCODE 24BC bereits herunterladen. Die neue Software unterstützt jetzt eine erweiterte Belegung der Maustasten. Bei der Version 6.1 ist auch ein Fehler bei der Übernahme vorheriger Konfigurationen behoben, sodass Sie diese nicht erneut eingeben müssen. Außerdem ist es jetzt möglich, sämtliche Maustasten mit Abkürzungen (Shortcuts), Tastenbefehlen oder Programmen zu belegen. Daher empfehlen wir diese Software allen Besitzern einer kompatiblen Microsoft-Maus, da auf diese Weise die Funktion aller Extratasten gewährleistet ist. Im Gegensatz zur Razer-Software (Habu) bietet Intellipoint allerdings keine Spiele-Profile.

Tipp 2: Logitech Setpoint-Software (Version 3.10)

In den Grundfunktionen stimmt die Setpoint-Software mit der Intellipoint-Software von Microsoft überein. Allerdings bietet Logitech für fast alle Mäuse eine erweiterte Spielekonfiguration an. Bei dieser lassen sich – ein Dpi-Umschalter vorausgesetzt – die Dpi-Schritte manuell einstellen. Deinstallieren Sie unbedingt vorab die alte Setpoint-Software. Ein weiterer Pluspunkt der aktuellen Setpoint-Software: Die X- und Y-Achsen der Maus lassen sich unabhängig voneinander mit einer unterschiedlichen Auflösung belegen. Ein besonders wichtiger Punkt der Setpoint-Software ist die Wahl der „Geschwindigkeit und Beschleunigung". Hier nehmen Sie entweder die Einstellung „Aus Setpoint" oder „Aus Betriebssystem". Unsere Empfehlung: Wählen Sie hier stets die Option „Aus Setpoint", dann kommen Ihre Einstellungen sowohl im Betriebssystem als auch in Spielen zum Einsatz. Ohne diese Option ist nämlich nicht gewährleistet, dass die gewünschten Einstellungen in jedem Spiel verfügbar sind. Über dieses Kontextmenü schalten Sie zusätzlich auch die Mausbeschleunigung aus.

Tipp 3: Geschwindigkeit und Beschleunigung erklärt

Ohne aktivierte Beschleunigung bewegt sich der Mauszeiger mit gleichbleibender Geschwindigkeit über den Bildschirm. Mit aktivierter Zeigerbeschleunigung addiert die Maussoftware weitere „Bewegungspunkte" zur Eingabe und greift damit helfend ein. Ein Vorteil dieser Technik ist das schnellere Ansprechverhalten der Maus beim Beginn und Ende einer Bewegung. Ein großer Nachteil ist die ungenauere Umsetzung der Mauseingabe. Grundsätzlich sollten Sie direkt in einem Spiel testen, ob Sie mit der Mausbeschleunigung besser oder schlechter spielen. Optische Mäuse analysieren die Untergrundinformationen und ermitteln daraus die Bewegungsbefehle für die Maus. Bei einer 400-Dpi-Maus werden beispielsweise 400 Punkte pro Inch (1 Inch = 2,54 cm) ausgewertet. Die Zeigergeschwindigkeit greift auf diese Punkte zurück, über die Software werden die Bewegungsrichtung und die Geschwindigkeit generiert. Für Spieler ist allerdings wichtig, dass die maximale Auflösung der Maus zur Geschwindigkeit passt. Ein Beispiel: Wird bei einer 400-Dpi-Maus eine sehr hohe Zeigergeschwindigkeit gewählt, addiert die Software womöglich fehlende „Punkte" zur Bewegung hinzu.

Tipp 4: Die Mittelklick-Problematik

Nicht jede Maus lässt sich auf Anhieb ohne Einschränkungen in Spielen nutzen. So ist manchmal die mittlere Maustaste ohne entsprechende Software nicht funktionsfähig. Doch selbst wenn alle Treiber installiert sind, muss die mittlere Maustaste manchmal noch „aktiviert" werden. Stellen Sie im Treiber in den entsprechenden Kontextmenüs als Befehl „Klick" oder „Standard" ein – schon lässt sich die mittlere Maustaste im Spiel wie gewohnt belegen.

TOOLS

Tipp 1: Uberoptions

Die sogenannten „Uberoptions" setzen auf der bestehenden Setpoint-Software von Logitech auf und erweitern sie. Um die

Makrobefehle für Counter-Strike

Befehl	Team	Spiel	Befehl	Team	Spiel
usp	T/CT	CS 1.6/Source*	primammo	T/CT	CS 1.6/Source*
deagle	T/CT	CS 1.6/Source*	secammo	T/CT	CS 1.6/Source*
mp5	T/CT	CS 1.6/Source*	vest	T/CT	CS 1.6/Source*
galil	T	CS 1.6/Source*	vesthelm	T/CT	CS 1.6/Source*
famas	CT	CS 1.6/Source*	flash	T/CT	CS 1.6
ak47	T	CS 1.6/Source*	hegren	T/CT	CS 1.6
m4a1	CT	CS 1.6/Source*	sgren	T/CT	CS 1.6
sg552	T	CS 1.6/Source*	flashbang	T/CT	CS: Source*
aug	CT	CS 1.6/Source*	hegrenade	T/CT	CS: Source*
scout	T/CT	CS 1.6/Source*	smokegrenade	T/CT	CS: Source*
awp	T/CT	CS 1.6/Source*	defuser	CT	CS: Source*

CS-SKRIPTE Alle Skripte und Bindings sollten Sie bei **Counter-Strike** in eine Datei „Autoexec.cfg" schreiben. Um diese zu erstellen, können Sie die Datei „Config.cfg" kopieren und umbenennen und die alten Einträge (in der „Autoexec.cfg") löschen.

* Ergänzen Sie bei **CS Source** alle Befehle zusätzlich mit „buy". Darüberhinaus können Sie die Befehle im Buy-Skript beliebig kombinieren.

Makrobefehle für World of Warcraft

Befehl	Bedeutung
/tell <Empfänger> <Text>	Sagt auf Tastendruck einen Text
/w <Empfänger> <Text>	Flüstert auf Tastendruck einen Text
/em <Text>	Führt ein vorgefertigtes Emote aus
/invite <Charakter>	Lädt einen Spieler in die Gruppe ein
/pvp	Schaltet PvP aktiv
/equip <Gegenstandsname>	Zieht automatisch einen bestimmten Gegenstand an
/use <Gegenstandsname>	Benutzt einen Gegenstand
/cleartarget	Löscht das Zielfenster
/targetenemy	Nimmt das nächste Target aufs Korn
/cast Zaubername	Startet einen definierten Zauber
/stopattack	Stoppt jegliche aktive Attacke
/petstay	Stoppbefehl für das Pet

MAKROS PROGRAMMIEREN Diese Auswahl von Standard- und Skriptbefehlen weisen Sie auf Tastendruck zu. Dafür geben Sie sie einfach im „Makro"-Fenster von **World of Warcraft** ein. Unter www.wowwiki.com/Main_Page finden Sie ein komplexes Tutorial zum Thema.

Ein Beispielskript erklärt

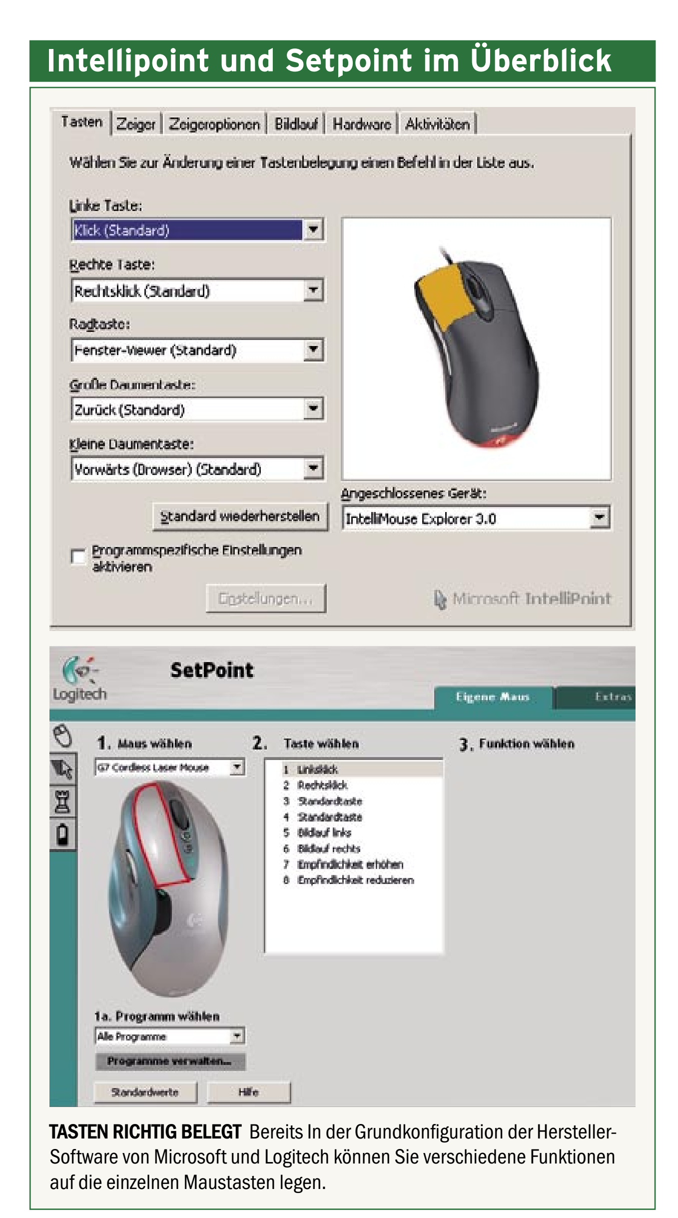
```
/say Ich greife jetzt %t an.
/script AttackTarget ();
/cast Blitzschlagblitz(Rang 1)
```



Mit diesem einfachen Makro informieren Sie Ihre Mitspieler, dass Sie das Ziel (%t) angreifen. Mit der zweiten Befehlszeile eröffnen Sie den Angriff auf das vorher markierte Monster. Die dritte Zeile führt einen Zauber der gewählten Stufe aus. Alle Zaubersprüche, Befehle und Funktionen sind „case sensitive". Das heißt, dass Sie sie exakt programmieren müssen. Schon ein kleiner Unterschied bei der Groß- und Kleinschreibung und das Skript läuft nicht.

Unter http://wow.gamona.de/index.php?seite=pp&pid=139 sind die grundlegenden Begriffe und Strukturen der **WoW**-Programmiersprache erklärt. Hier gibt es auch weitere Beispiel-Skripte zum Abtippen. Weiterführende Informationen und komplexe Skripte gibt es unter www.wowwiki.com/Main_Page (Englisch). Info: Mit der Erweiterung **The Burning Crusade** werden einige Skripte in der Form nicht mehr möglich sein, da Blizzard wichtige Befehle deaktiviert. Dies führt unter anderem dazu, dass beliebte Add-ons wie beispielsweise „Decursive" in der bekannten Weise nicht mehr funktionieren.

Intellipoint und Setpoint im Überblick



TASTEN RICHTIG BELEGT Bereits In der Grundkonfiguration der Hersteller-Software von Microsoft und Logitech können Sie verschiedene Funktionen auf die einzelnen Maustasten legen.

Software zu nutzen, führen Sie nach der Installation der aktuellen Setpoint-Software das „Upgrade" aus. Die Software ist ideal für G5, G7, MX 518 und MX 1000. Im Setpoint-Menü belegen Sie jetzt über das grafische Menü komfortabel alle verfügbaren Tasten mit jeder gewünschten Funktion.

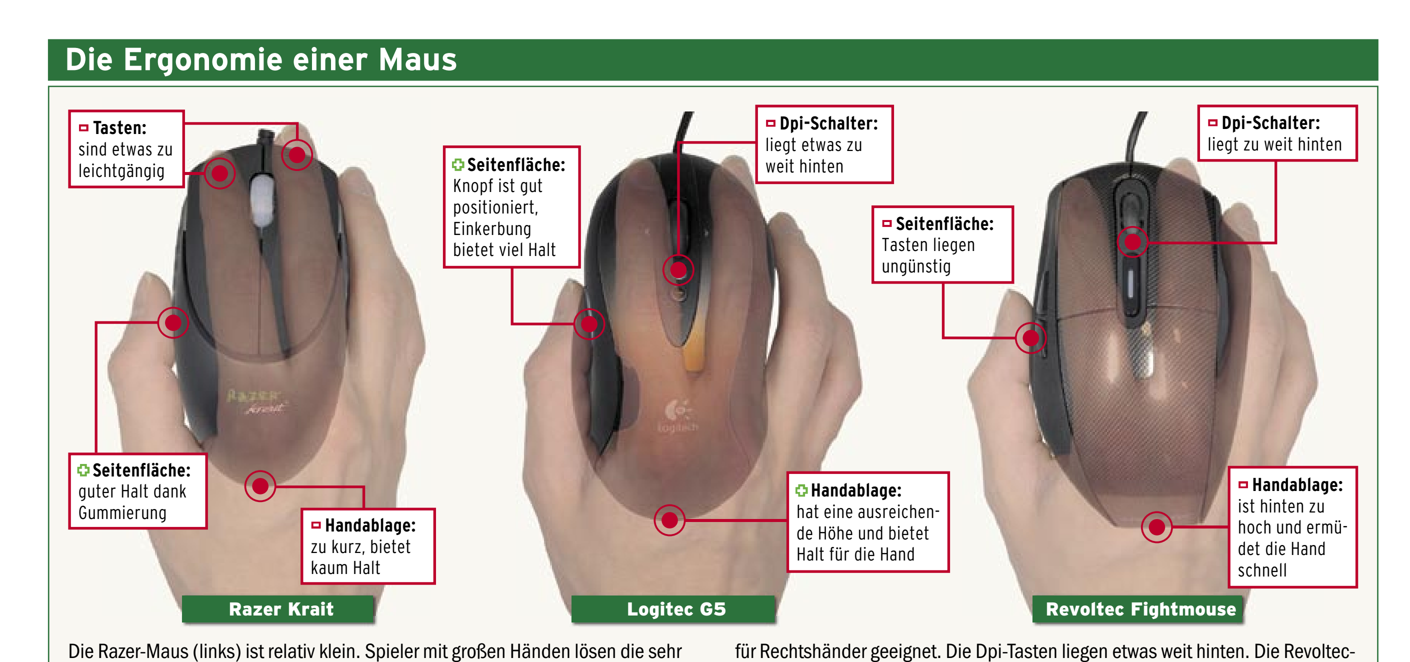
Tipp 2: Logigamer

Logigamer ist ein nützliches Tool für Besitzer einer älteren Logitech-Maus (MX 518, MX 500, MX 700, MX 310, MX 510, MX 1000). Neben einer erweiterten Tastenbelegung stehen jetzt auch Spielprofile zur Verfügung. Um das Tool zu nutzen, muss neben der Logitech-Mouseware auch das Microsoft .NET-Framework 1.1 installiert sein. Zusätzlich zur Standard-Software gibt es auch eine Lite-Variante. Diese überzeugt mit geringerer Speichernutzung und einer automatischen Spieleerkennung. Wenn Sie eine aktuelle Logitech-Maus besitzen, ist eine Kombination aus Uberoptions und Setpoint sehr zu empfehlen.

Tipp 3: Low- und Highsense im Detail

Bei diesen Einstellungen geht es um die Kombination aus Dpi- und Mausgeschwindigkeit. Sogenannte Lowsenser bewegen die Maus sehr weit über das Mauspad, das Fadenkreuz im Spiel bewegt sich allerdings nur geringfügig. Der Vorteil: Durch die weiten Wege können Sie beispielsweise in **Counter-Strike** sehr genau mit dem Sniper-Gewehr zielen. Der Nachteil: Schnelle Reaktionen sind nur schwer möglich. Für diese Art des Spiels eignet sich eine Einstellung von 400 bis 800 Dpi. Highsense"-Spieler haben eine extrem große Mausgeschwindigkeit eingestellt. Um eine Bewegung durchzuführen, muss die Maus nur minimal über die Mauspad-Oberfläche geschoben werden. So sind zwar schnelle Richtungswechsel in Sekundenbruchteilen durchführbar, die Genauigkeit ist aber nicht so hoch wie bei der Lowsense-Spielart. Unsere Empfehlung: Verwenden Sie ein Gerät mit mindestens 1.600 Dpi. Bei „Pro-Gamern" oft als hausbacken verschrien ist die „Midsense"-Spielweise, obwohl die ein anständiger Kompromiss aus Geschwindigkeit und Genauigkeit ist. In Kombination mit dieser Spielart bietet sich eine Maus mit Dpi-Umschaltung an. Ein Nachteil ist dabei jedoch, dass sich durch das ständige Umschalten im Spiel das Zielen nachhaltig verschlechtern kann. Als Maus empfehlen wir hierbei vor allem die Logitech MX 518 inklusive Dpi-Umschaltern. (lc)

Die Ergonomie einer Maus



Die Razer-Maus (links) ist relativ klein. Spieler mit großen Händen lösen die sehr sensiblen Feuertasten oft unbeabsichtigt aus und es fehlt der Halt am unteren Ende der Maus. Die sehr flache Form ist bei normal großen Händen allerdings angenehm. Die Logitech-Maus (Mitte) bietet eine sehr gute Ergonomie, ist aber nur für Rechtshänder geeignet. Die Dpi-Tasten liegen etwas weit hinten. Die Revoltec-Maus (rechts) ist lediglich für Spieler mit sehr großen Händen wirklich vorteilhaft, da der hintere Teil der Maus zu hoch liegt. Außerdem ist auch hier – wie beim Logitech-Pendant – der Dpi-Schalter zu weit hinten positioniert.


HAPPY BIRTHDAY
COMEDY CENTRAL
KEINE MINUTE OHNE COMEDY.
DER ERSTE 24 STUNDEN
COMEDY SENDER IM FREE-TV.
DER NEUE TV-SENDER
www.comedycentral.de

ULTRAFORCE

ULTRA HIGH END COMPUTING

TROTZ 19% MEHRWERTSTEUER, **KEINE PREISERHÖHUNG!** GARANTIERT!

KOSTENLOSE SERVICE & BESTELL HOTLINE: **0800-22 777 99**

Dieses High End System kannst DU auch gewinnen:

Sende einfach eine **SMS** mit dem Kennwort **Ultra1** und Deiner **Email** Adresse an die **84446*** oder ruf die **0137-9-888-778*** an



„Mit **3,0 Ghz** schneller als der **INTEL® Core2TM Extreme X6800** (2,93GHz) durch **Overcklocking** dank **Hochleistungs-Wasserkühlung**“



Core 2 Duo X-68 Xtreme

Nur die besten Radiatoren mit der stärksten Kühlung

Es werden nur Hochleistungsradiatoren aus Kupfer der Marken „Black Ice“ mit mindestens 240mm verwendet. Diese Radiatoren haben mehr als genug Kühlreserven um neben der CPU auch weitere Komponenten, wie z.B. Grafikkarten, Northbridge oder Festplatte zu kühlen. Billige 120mm Radiatoren, wie sie von einigen Mitbewerbern verwendet werden, schaffen das nicht.





Nur die CPU Kühler mit der höchsten Leistung

Es werden nur Hochleistungskühlkörper der Hersteller Alphacool und AquaComputer verwendet. Diese Kühlkörper aus massivem Kupfer garantieren durch ihr aufwendiges Konzept, wie z.B. ihre Düsenstruktur, die bestmögliche Kühlleistung. Herkömmliche Billig-Kühler, wie sie bei den Fertiglösungen einiger Mitbewerber verwendet werden, erreichen durch ihre simple Kanalstruktur nicht mal einen Bruchteil dieser Effizienz.

Nur die stärksten und leisesten Pumpen

Es werden nur Hochleistungspumpen der Hersteller Eheim und Laing verwendet. Nur diese Pumpen sind in der Lage ein aufwendiges Kühlsystem mit dem notwendigen Durchfluss zu versorgen und ihre Arbeit dabei flüsterleise zu verrichten. Herkömmliche Billig-Pumpen, wie sie von einigen Mitbewerbern verwendet werden, sind in der Regel schwach in der Leistung und dabei noch unangenehm laut.



Nur die leisesten Lüfter mit der besten Leistung

Es werden ausschließlich die hochwertigsten Lüfter der Hersteller Coolermaster und AeroCool verwendet. Diese exklusiven Lüfter garantieren eine extreme Kühlleistung und sind dabei aufgrund ihres durchdachten Konzepts nahezu unhörbar. Die Billig-Lüfter der Fertiglösungen bei Wasserkühlungen sind fast immer extrem laut und kühlen dabei schlecht und widersprechen daher völlig dem Sinn einer Wasserkühlung.

FUTUREMARK CORPORATION 3DMARK06 The Gamers' Benchmark

15.000 PUNKTE



*0,49 EUR/Anruf aus dem dt. Festnetz. 0,49 EUR/SMS, inkl. VF-D2 Anteil 0,12 EUR/SMS, zzgl. T-Mobile Anteil 0,12 EUR/SMS
Beispiel: ULTRA1 hans.mustermann@musterstadt.de (Zwischen ULTRA1 und Email-Adresse ein Leerzeichen nicht vergessen!)

Systeme mit Wasserkühlung

nur vom Fachmann



INTEL Core2 Duo
E6600 @ X6800 (3,0 GHz)



2x GeForce 8800 GTX
768 MB SLI Modus



2,0 GB DDR2-800 RAM
OCZ eXtreme Dual Channel

500 GB S-ATA RAID





18x DVD Multi Brenner
RAM/±(R/RW), DL, Lightscribe, S-ATA



ABIT IN9 32x MAX
nForce 680 Chipsatz







INKL. **5** JAHRE GARANTIE UND PICK UP & RETURN SERVICE

ULTRAFORCE DESIGN & GESTALTUNG: MEDIEN AGENTUR **ninepoint 9.** www.ninepoint.de

24H ONLINESHOPPING

WWW.ULTRAFORCE.DE

Alle Preise in Euro brutto inkl. der gesetzlichen Mehrwertsteuer. Abbildungen ähnlich. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Alle Angebote nur solange der Vorrat reicht.
Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz nur in unbeschädigtem und in original verpacktem Zustand.
* Es handelt sich um ein Angebot der RBS Bank. Mit einem anfänglichen effektiven Jahreszins von 15,66% bei einer Laufzeit von 56 Monaten.

ULTRAFORCE

ULTRA HIGH END COMPUTING

TROTZ 19% MEHRWERTSTEUER, **KEINE PREISERHÖHUNG!** GARANTIERT!

KOSTENLOSE SERVICE & BESTELL HOTLINE: **0800-22 777 99**





UltraForce AirFlow -

Systeme mit durchdachter Luft-Kühlung

Inkl. Coolermaster **Hyper TX**





UltraForce AquaFlow -

Systeme mit durchdachter Wasser-Kühlung



Alle System inkl: 240mm Radiator



Core 2 Duo X-66
ATI Radeon X1950 PRO 256MB

Prozessor INTEL Core2 Duo E6300 @ E6600 (2x 2,40 GHz)
Grafik ATI Radeon X1950 PRO 256MB
Arbeitsspeicher 1GB OCZ eXtreme DDR2-800
Festplatten 250GB S-ATA II Festplatte
Laufwerk 18x DVD Dual Brenner
Mainboard ABIT IB9 INTEL 965

500W Coolermaster Centurion

799€ – mtl. 20€



Core 2 Duo X-66
ATI Radeon X1950 XTX 512MB

Prozessor INTEL Core2 Duo E6300 @ E6600 (2x 2,40 GHz)
Grafik ATI Radeon X1950 XTX 512MB „Crossfire Ready"
Arbeitsspeicher 1GB OCZ eXtreme DDR2-800
Festplatten 250GB S-ATA II Festplatte
Laufwerk 18x DVD Dual Brenner
Mainboard ABIT IL9 INTEL Chipsatz

500W Coolermaster Mystique

999€ – mtl. 25€



Core2 Duo X-68
2x nVidia GeForce 8800 GTS 'SLI'

Prozessor INTEL Core2 Duo E6600 @ X6800 (2x 3,0 GHz)
Grafik 2x nVidia 8800 GTS 640MB im SLI Modus
Arbeitsspeicher 2GB OCZ eXtreme DDR2-800
Festplatten 500GB S-ATA II RAID
Laufwerk 18x DVD Dual Brenner
Mainboard ABIT IN9 32x MAX

600W Coolermaster Mystique

1699€ – mtl. 43€



Core2 Duo X-68
nVidia GeForce 8800 GTX 768MB

Prozessor INTEL Core2 Duo E6600 @ X6800 (2x 3,0 GHz)
Grafik nVidia 8800 GTX 768MB „SLI Ready"
Arbeitsspeicher 2GB OCZ eXtreme DDR2-800
Festplatten 500GB S-ATA II RAID
Laufwerk 18x DVD Dual Brenner
Mainboard ABIT IN9 32x MAX

600W Coolermaster Stacker

1999€ – mtl. 50€



Core 2 Duo X-66
nVidia GeForce 8800 GTS 640MB

Prozessor INTEL Core2 Duo E6300 @ E6600 (2x 2,40 GHz)
Grafik nVidia GeForce 8800 GTS 640MB
Arbeitsspeicher 1GB OCZ eXtreme DDR2-800
Festplatten 250GB S-ATA II Festplatte
Laufwerk 18x DVD Dual Brenner
Mainboard ABIT IB9 INTEL 965

600W Coolermaster Mystique

1099€ – mtl. 28€



Core2 Duo X-66
nVidia GeForce 8800 GTX 768MB

Prozessor INTEL Core2 Duo E6300 @ E6600 (2x 2,4 GHz)
Grafik nVidia 8800 GTX 768MB „SLI Ready"
Arbeitsspeicher 1GB OCZ eXtreme DDR2-800
Festplatten 250GB S-ATA II Festplatte
Laufwerk 18x DVD Dual Brenner
Mainboard ABIT IB9 INTEL 965

600W Coolermaster Mystique

1299€ – mtl. 33€



Core2 Duo X-68
2x nVidia GeForce 8800 GTS SLI

Prozessor INTEL Core2 Duo E6600 @ X6800 (2x 3,0 GHz)
Grafik 2x nVidia 8800 GTS 640MB im SLI Modus
Arbeitsspeicher 2GB OCZ eXtreme DDR2-800
Festplatten 500GB S-ATA II RAID
Laufwerk 18x DVD Dual Brenner
Mainboard ABIT IN9 32x MAX

750W Coolermaster Stacker

2499€ – mtl. 63€



Quad Core QX-68
2x nVidia GeForce 8800 GTX SLI

Prozessor INTEL Quad Core Q6600 @ QX6800 (4x 3,0 GHz)
Grafik 2x nVidia 8800 GTX 768MB im SLI Modus
Arbeitsspeicher 2GB OCZ eXtreme DDR2-800
Festplatten 1000GB S-ATA II RAID
Laufwerk 18x DVD Dual Brenner
Mainboard ABIT IN9 32x MAX

750W Silverstone Temjin TJ07

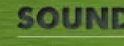
3499€ – mtl. 89€

BEI ULTRAFORCE KÖNNEN SIE SICH IHR SYSTEM NACH WUNSCH KONFIGURIEREN.

HIER SEHEN SIE EINE KLEINE AUSWAHL AN AUFRÜSTUNGEN. MEHR UNTER WWW.ULTRAFORCE.DE ODER 0800 - 22 777 99.

MAUS & TASTATUR

Logitech G15 Tastatur	79,-
Logitech G5 Maus	59,-
Logitech G7 Maus	79,-
Razer Copperhead Maus	59,-



SOUND

Creative X-Fi Extreme Audio	49,-
Creative X-Fi Extreme Music	89,-
Creative X-Fi Platinum	199,-



MONITORE

17" Gaming TFT, 4ms	199,-
19" Gaming TFT, 4ms	249,-
22" Gaming TFT Widescreen	399,-



SPEICHER

1GB auf 2GB DDR2-800 OCZ	149,-
1GB auf 2GB DDR2-1000 OCZ	199,-
2GB auf 4GB DDR2-800 OCZ	298,-
2GB auf 4GB DDR2-1000 OCZ	398,-

FESTPLATTEN

250GB auf 500GB RAID	99,-
250GB auf 150GB 10.000 U/min.	199,-
250GB auf 300GB RAID 10.000 U/min.	449,-
500GB RAID auf 1000GB RAID	199,-
500GB RAID auf 300GB RAID 10.000 U/min.	399,-

GRAFIK

X1950PRO auf X1950 XTX	249,-
7950GT auf 8800GTS	249,-
8800GTS auf 8800 GTX	199,-
8800GTS auf 2x 8800 GTS SLI	499,-
8800GTX auf 2x 8800GTX SLI	699,-



INKL. **5** JAHRE GARANTIE UND PICK UP & RETURN SERVICE

24H ONLINESHOPPING

WWW.ULTRAFORCE.DE

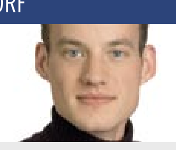
Alle Preise in Euro brutto inkl. der gesetzlichen Mehrwertsteuer. Abbildungen ähnlich. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Alle Angebote nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz nur in unbeschädigtem und in original verpacktem Zustand.
* Es handelt sich um ein Angebot der RBS Bank. Mit einem anfänglichen effektiven Jahreszins von 15,66% bei einer Laufzeit von 56 Monaten.

ULTRAFORCE DESIGN & GESTALTUNG: MEDIEN AGENTUR **ninepoint 9.** www.ninepoint.de

HARDWARE

News | Gerüchte | Meldungen

MEINUNG
DANIEL MÖLLENDORF



„Ich spare mein hart verdientes Geld für eine Direct3D-10-Grafikkarte."

Die Playstation 3 hat es fast in den Handel geschafft, meine Kollegen schwärmen mir fast jeden Tag von Nintendos Wii vor und die Xbox 360 gibt es jetzt so günstig wie nie. „Hmm, 280 Euro für eine Konsole, die HD-Filme und ein paar nette Spiele bietet, dazu vielleicht ein HD-Fernseher ..." Unbewusst fange ich an, meine finanziellen Mittel zu prüfen, bis mich folgendes Totschlagargument in die Realität rettet: Wozu? Mein PC ist heute schon schneller, wahrscheinlich sogar leiser und ganz sicher deutlich vielseitiger als jede Konsole. Klar, die beste Spielegrafik liefert momentan ein Xbox-360-Shooter mit Unreal-Engine 3, doch das ändert sich, wenn Spiele wie Brothers in Arms 3 oder Bioshock mit der gleichen Technik für den PC kommen. Gut, Konsolen bieten bessere Party-Spiele, aber ein Shooter-Duell reizt mich mehr. Sicher machen viele Wii-Titel mit mehreren Leuten Laune und eine Runde „Singstar Rocks" auf der PS2 bleibt ungeschlagen, aber das motiviert mich nicht auf Dauer. Ich spare lieber das Geld für eine Direct3D-10-Karte.

Welche Vista-Version ist für Sie am ehesten interessant?



Quelle: Umfrage auf www.pcgameshardware.de.

PC GAMES HILFT

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in diesem Heft gelöst wurde? Dann schreiben Sie eine E-Mail an redaktion@pcgames.de – gemeinsam mit den Experten unseres Schwestermagazins PC Games Hardware bemühen wir uns darum, Ihnen mit Rat und Tat zur Seite zu stehen.

Auch in den kostenlosen Foren auf www.pcgames.de gilt das Motto „Leser helfen Lesern": Hier können Sie Fragen stellen und sich mit anderen Usern austauschen.

Webcodes
Über die PC-Games-Webcodes, die Sie in vielen Test- und Praxis-Artikeln finden, kommen Sie blitzschnell auf die gewünschte Website – ohne mühseliges Eintippen. Geben Sie den Code im Suchfeld auf www.pcgames.de ein und klicken Sie auf „Webcode".

CORE 2 DUO

Intel: Neue Core-2-Duo-Prozessoren

Intels Core-2-CPUs liefern derzeit die beste Spieleleistung. Bisher gibt es fünf Core-2-Varianten – sechs neue Zweikern-CPUs sind demnächst im Handel. Den Anfang macht das günstige Modell E4300: Mit 1,8 GHz ist es fast so hoch getaktet wie ein Core 2 Duo E6300 (1,86 GHz). Allerdings arbeitet das Teil nur mit 200 MHz anstelle von 266 MHz Frontside-Bus (FSB). Im zweiten Quartal 2007 folgen der E6320 und der E6420. Sie verfügen über die gleiche Taktrate wie die älteren Modelle E6300 und E6400, aber Intel hat den Zwischenspeicher (L2-Cache) von 2 auf 4 MByte verdoppelt. Wohl noch später kommen die Zweikern-Prozessoren mit der Endung „50". Die arbeiten mit 333 MHz Frontside-Bus. Dafür benötigen Sie eventuell eine neue Hauptplatine. Zudem bringt Intel weitere Modelle mit vier Kernen: Nach dem teuren QX6700 erscheint demnächst der Q6600 mit 2,4 statt 2,66 GHz, 266 MHz Frontside-Bus und 8 MByte Zwischenspeicher. Genausoviel Cache, aber nur 2,13 GHz Takt hat der Vierkerner Q6400. Er kommt im zweiten oder dritten Quartal.

Zudem senkt Intel angeblich Mitte des Jahres die Preise der älteren Modelle. Am stärksten betroffen sind der E6700, der um 40 Prozent im Preis fällt (316 statt 530 US-Dollar), der E6600 (224 statt 316 US-Dollar) und der E4300 (113 statt 163 US-Dollar). Der neue Vierkerner Q6600, soll im zweiten Quartal um 38 Prozent günstiger werden (530 statt 851 US-Dollar).
Info: www.intel.de

CPU	Takt	L2-Cache	FSB
E6850	3,00 GHz	4 MByte	1333 MHz
E6750	2,66 GHz	4 MByte	1333 MHz
E6700	2,66 GHz	4 MByte	1066 MHz
E6600	2,40 GHz	4 MByte	1066 MHz
E6550	2,33 GHz	4 MByte	1333 MHz
E6420	2,13 GHz	4 MByte	1066 MHz
E6400	2,13 GHz	2 MByte	1066 MHz
E6320	1,86 GHz	4 MByte	1066 MHz
E6300	1,86 GHz	2 MByte	1066 MHz

Neue Prozessoren sind rot markiert.

RADEON X1950 GT

Ati: Günstige Mittelklasse-Karte

Nach der Radeon X1950 Pro bringen Ati und AMD angeblich den nächsten Preis-Leistungs-Tipp: Die X1950 GT verfügt wie die Pro-Variante über 36 Pixel-Shader-ALUs, acht Vertex-Shader-Einheiten und zwölf Pixel-Pipelines. Der Chiptakt wurde jedoch von 570 auf 500 MHz und der Speichertakt von 690 auf 600 MHz gesenkt. Dafür wird die GT-Karte wohl unter 200 Euro kosten. Angeblich bieten zunächst nur ausgewählte Partner die X1950 GT an.
Info: ati.amd.com/de/

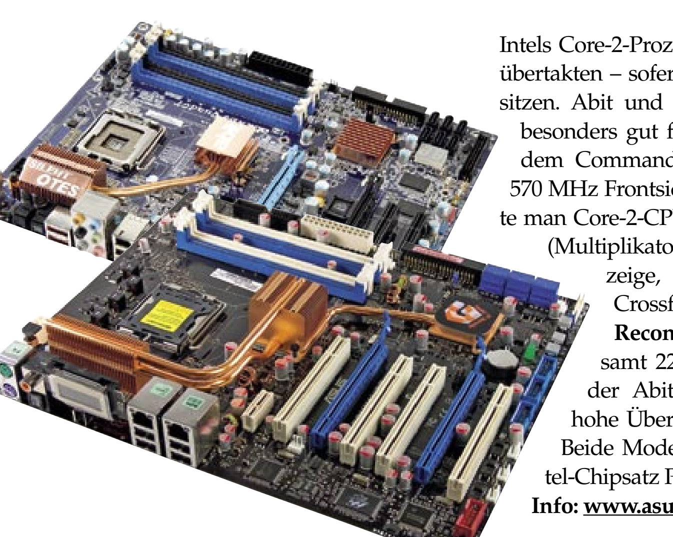
G84/G86

Preiswerte Nvidia-Grafikchips

Während der Cebit (15. bis 21. März in Hannover) zeigt Nvidia eventuell schon seine neuen Einsteiger- und Mittelklasse-Grafikchips. Die tragen die Code-Namen G84 und G86. Sie sollen Nvidias Geforce-7600- und Geforce-7300-Serien ablösen. Wie die bereits erhältlichen Modelle Geforce 8800 GTX und 8800 GTS unterstützen sie das Shader-Modell 4.0 (Direct3D 10). Weitere Details sind noch nicht bekannt. Selbst wenn Nvidia die frischen Chips tatsächlich während der Cebit zur Schau stellt, sind sie wahrscheinlich erst ab dem zweiten Quartal verfügbar.
Info: www.nvidia.com

ASUS COMMANDO/ABIT AB9 QUADGT

Übertakter-Boards für Core 2 Duo



Intels Core-2-Prozessoren lassen sich hervorragend übertakten – sofern Sie das richtige Mainboard besitzen. Abit und Asus bringen Modelle, die sich besonders gut für das Overclocking eignen. Mit dem Commando-Board von Asus sollen sogar 570 MHz Frontside-Bus möglich sein. Somit könnte man Core-2-CPUs bis auf 3.420 MHz übertakten (Multiplikator: 6). Mit dabei: Eine Status-Anzeige, zwei Grafiksteckplätze für Atis Crossfire und die Vollversion von **Ghost Recon: Advanced Warfighter** für insgesamt 220 Euro. Für 190 Euro sollen mit der Abit-Platine AB9 QuadGT ähnliche hohe Übertaktungsergebnisse möglich sein. Beide Modelle verwenden den aktuellen Intel-Chipsatz P965 und sind bereits verfügbar.
Info: www.asus.de | www.abit.nl

GEFORCE 8800 GTX/GTS XXX

Test: Übertaktete Geforce 8800

Bisher waren die Geforce-8800-Modelle identisch. Als erster Hersteller bietet XFX nun eine Geforce 8800 GTX und eine 8800 GTS mit gesteigerten Taktraten an – erkennbar an der Bezeichnung „XXX". Bei der GTX-Version hebt XFX die Taktraten von 576/900 (Chip/Speicher) auf 630/1.000 MHz. In unseren Benchmarks ist die übertaktete Karte jedoch nur maximal 5 Prozent schneller als die Standardversion und kostet rund 100 Euro mehr. Einen ähnlichen Aufpreis zahlen Sie für die übertaktete 8800 GTS (550/900 statt 513/792 MHz) – Spiele laufen bis zu 23 Prozent schneller. Auch EVGA und OCZ wollen Geforce-8800-Karten mit höherem Takt anbieten.
Info: www.xfxforce.de



Probleme mit Nforce-680i-SLI-Chipsatz

Bei allen Core-2-Mainboards mit Nforce-680i-SLI-Chip, die im Nvidia-Referenz-Design gefertigt werden, kann es beim Einsatz von SATA-Festplatten im RAID-Modus zu Problemen kommen: Programme schließen sich grundlos, das System startet nicht oder Windows lässt sich nicht installieren. Betroffen sind Platinen von EVGA, BFG, Biostar und ECS Elitegroup. EVGA und BFG haben bereits eine BIOS-Version entwickelt, die den Fehler behebt. Entsprechende BIOS-Varianten von Biostar und Elitegroup sollen folgen.
Info: www.nvidia.de

AMD: Neuer Dual-Core-Prozessor

Bislang unbestätigten Informationen zufolge will AMD noch in den ersten drei Monaten des laufenden Jahres ein neues Topmodell der Athlon-64-X2-Reihe vorstellen. Der X2 6000+ soll demnach mit 3 Gigahertz getaktet sein und über zweimal 1 Megabyte Zwischenspeicher verfügen. Der Chip basiert offenbar auf dem älteren 90-Nanometer-Fertigungsprozess.
Info: www.amd.com/de

Sharkoon bringt Laser-Maus für Spieler

Bei der Rush-Maus können Sie per Seitentaste die Abtastrate zwischen 400 und 200 dpi verändern. Der aktuelle Wert wird dabei stets direkt per LED angezeigt. Die gummierte Samt-Oberfläche soll bei der 124 Gramm schweren Maus einen optimalen Halt ermöglichen. Als Sensor kommt der ADNS-6010-Laser zum Einsatz. Die Maus ist bereits inklusive Tasche und 2 Meter langem Kabel für rund 25 Euro im Handel. Außerdem neu: Das Rush Pad (jeweils Tastaturen) und das Rush Board (jeweils Tastaturen).
Info: www.sharkoon.de

USB-Stick mit 16 GByte

Der Flash Voyager 16 GB genannte Stick von Corsair ist dank Gummiummantelung stoß- und wasserfest. Die Lesegeschwindigkeit gibt der Hersteller mit 22 Megabyte pro Sekunde an. Daten landen mit 7 Megabyte pro Sekunde (Schreiben) auf dem Hosentaschenspeicher. Mit der Kapazität von 16 GByte soll es möglich sein, ein komplettes Betriebssystem oder mehrere hochauflösende Filme auf dem winzigen Speicherriesen unterzubringen. Der Preis: rund 220 Euro.
Info: www.corsairmicro.com

AMD fasst Atis Grafikchips zusammen

Nachdem AMD Ati gekauft hat, bekamen zunächst Atis Mainboard-Chipsätze neue Namen. Nun fasst AMD auch die Grafikchips X300, X550 und X600 zusammen, die auf dem RV370-Chip basieren: Übrig bleibt das Produkt X1050. Bei den schnelleren Modellen hat sich hingegen bisher nichts geändert, der Markenname Radeon bleibt erhalten.
Info: ati.amd.com/de/

Arbeitsmaterial

- Aktuelle BIOS-Versionen für alle vorgestellten Boards auf der Heft-DVD
- Prime95 v2.414
  Heft-DVD, WEBCODE 23EE
  www.mersenne.org/freesoft.htm
- Clockgen v1.0.5.0
  Heft-DVD, WEBCODE 24BH
  www.cpuid.com/clockgen.php
- Asus Update v70708
  Heft-DVD, WEBCODE 24BK
- Asus AI Booster v20307
  Heft-DVD, WEBCODE 24BK
- Gigabyte Easy Tune 5
  Heft-DVD, WEBCODE 24BL
- Gigabyte @BIOS
  Heft-DVD, WEBCODE 24BM
- MSI Dual Core Center
  Heft-DVD, WEBCODE 24BN
- Treiber für Onboard-Sound von Realtek
  Heft-DVD, WEBCODE 24BS

Optimal aufrüsten

Sie wollen den PC aufrüsten und Ihr sauer Gespartes in die richtigen Komponenten investieren? Kein Problem, wir haben für jeden das ideale Kombi-Paket.

Jede Hardware-Komponente hat Schwächen – gerade im Zusammenspiel werden diese deutlich (beispielsweise zwischen Speicher und Mainboard). Aufrüster gehen daher immer ein gewisses Kompatibilitätsrisiko ein: Ist der Speicher mit den richtigen Werten für Takt und Latenzen ansprechbar? Reicht der Kühler? Funktioniert die Lüftersteuerung? Wie leise und schnell ist das System wirklich? Damit Sie sich beim Zusammenbau keine Gedanken machen müssen, haben wir fünf Kombinationen herausgesucht, bei denen alle Komponenten optimal zusammenarbeiten, und sie im Praxisalltag getestet.

Kompatible Komponenten

Spieler, Sparer, Übertakter, Büroanwender – für jeden potenziellen Käufer haben wir das passende Aufrüstpaket ermittelt, mit individuellen Schwerpunkten wie Preis, Spieleleistung oder Stromverbrauch. Wichtig war dabei stets ein leises Arbeitsgeräusch. Daher ist kein System im Windows-Betrieb lauter als 1,3 Sone. Um die Performance der ausgewählten Komponenten zu vergleichen, haben wir stets dieselbe Grafikkarte verwendet: Unser aktueller Spar-Tipp EAX1950PRO/HTDP von Asus kostet lediglich 170 Euro, ist dank X1950-Pro-Chip und 256 MByte Grafik-RAM sehr schnell und mit Heatpipe-Kühlung (0,2 Sone) praktisch unhörbar leise. Dabei haben wir drei aktuelle Spiele als Benchmark verwendet, die derzeit in der Gunst unserer Leser sehr weit oben stehen. Zum einen das Rollenspiel **Gothic 3**, zum anderen die Aufbau-Strategie-Schönheit **Anno 1701**. Beide Titel stellen bei höchster Detailstufe sehr hohe Anforderungen. Genügsamer ist der Verkaufsrenner **Need for Speed Carbon**, unser dritter Spiele-Benchmark.

Natürlich profitieren gerade unser High-End-System oder der Overclocking-PC merklich von einer schnelleren Grafikkarte. Daher empfehlen wir jeweils passende Modelle in unterschiedlichen Preisklassen. Lediglich den Office-PC haben wir mit Onboard-Grafik gebencht. Schließlich ist für den Büro-Einsatz keine separate Grafikkarte nötig. Ein PCI-Express-x16-Slot zum Aufrüsten ist natürlich trotzdem vorhanden. Bei allen Benchmarks haben wir Onboard-Sound mit den jeweils aktuellen Treibern verwendet. Wer die beste Leistung und den optimalen Klang will, investiert in eine vollwertige PCI-Karte wie die Creative Sound Blaster X-Fi Xtreme Music (70 Euro) oder in eine günstige Audigy (30 Euro).

Alltagstests

Neben der Spiele-Performance prüfen wir den Stromverbrauch, die Lautstärke und die Temperaturentwicklung der Komponenten jeweils im normalen Windows-Betrieb und unter voller Auslastung. Für das Last-Szenario verwenden wir zwei Instanzen von Prime95 – schließlich wollen wir nicht die Grafikkarte, sondern die vorgeschlagenen Komponenten CPU, Kühler, Mainboard und RAM testen. Für den normalen Windows-Betrieb haben wir die Stromsparfunktionen Cool'n'quiet (Athlon 64 X2) und Speedstep (Core 2 Duo) aktiviert. Da Speedstep die CPU manchmal nicht schnell genug wieder herauftaktet, leidet allerdings die Spieleleistung. Eine bessere Methode, um Takt und Spannung bei geringer Last zu senken, ohne auf Leistung verzichten zu müssen, finden Sie in Form von zwei PDFs („Besseres Speedstep", Seite 1 und 2) auf unserer DVD. Außerdem haben wir zu jedem der Aufrüstpakete hilfreiche Praxis-Tipps und die optimalen BIOS-Einstellungen zusammengestellt. Die aktuellen BIOS-Versionen finden Sie ebenfalls auf unserer DVD. (dm)

Spiele-PC: Einsteiger

So viel Leistung wie möglich, so wenig Kosten wie nötig – dieser Grundgedanke steht hinter den meisten Aufrüstvorhaben und passt optimal zu unserem Einsteiger-Spiele-PC: Für nur 375 Euro bekommen Sie ein CPU-Board-RAM-Paket, das selbst **Anno 1701** und **Gothic 3** mit fast allen Details flüssig darstellt. Die Konfiguration im Detail:

Schnäppchen-Hardware

Speicher ist derzeit relativ teuer. Daher haben wir uns bei unserer Gelegenheitsspieler-Empfehlung nur für ein 1.024-MByte-Modul entschieden. Das ist derzeit günstiger als zwei DIMMs mit jeweils 512 MByte. Der Dual-Channel-Modus funktioniert dann zwar nicht, bringt bei Core-2-Duo-CPUs aber ohnehin nur selten einen Leistungsvorteil. Günstiges DDR2-667-RAM reicht zudem für Intels E6300 völlig aus. Den besten Preis zur bewährten Qualität macht in diesem Bereich G.Skill. Die Bezeichnung: F2-5400PHU1-1GBNT. Sobald die Speicherpreise sinken oder wenn Sie auf Windows Vista umsteigen wollen, sollten Sie allerdings ein zweites Gigabyte-Modul nachrüsten. Verwenden Sie dabei, falls möglich, identische Speicherriegel, um Kompatibilitätsprobleme auszuräumen. Grundsätzlich ist der Speicher-Controller vom P965-Chipsatz jedoch zuverlässiger als der zickige AMD-Controller in aktuellen AM2-CPUs. Dann sind auch die Ladezeiten bei **Anno 1701** und **Gothic 3** deutlich kürzer.

Das MSI-Board ist gut und günstig, ältere BIOS-Versionen sind jedoch nicht fehlerfrei. Der erste Schritt nach dem Zusammenbau sollte daher das BIOS-Update sein. Die aktuelle Version 1.20 finden Sie auf unserer DVD unter „Begleitmaterial". Erst mit dem aktuellen BIOS funktioniert die Lüftersteuerung auch dann, wenn der PC aus dem Stand-by (S3) wieder aufwacht. Das ist bei Intels Boxed-Kühler besonders wichtig, da er den Anwender ansonsten mit 4.000 Umdrehungen pro Minute und einem schrillen Laufgeräusch betäubt. Nach dem Update leistet die Lüftersteuerung hingegen gute Arbeit: Im Windows-Betrieb wird der Core 2 Duo E6300 mit sehr leisen 0,9 Sone gekühlt (Speedstep aktiv), unter Prime95-Last messen wir bei immer noch angenehmen 1,3 Sone lediglich 55 Grad Celsius. Zwei kleinere BIOS-Bugs bleiben, lassen sich jedoch einfach beseitigen: Standardmäßig taktet das Board den Frontside-Bus nur mit 264,7 MHz. Wählen Sie daher im BIOS unter „Cell Menu" bei „Adjust CPU FSB Frequency" 267 aus – dann sind es 266,7 MHz FSB und Prozessor sowie Speicher arbeiten mit dem korrekten Takt. Außerdem wählt das BIOS bei den Speicher-Timings gern eine Latenz von 6 anstelle der besseren 5. Legen Sie die RAM-Timings unter „Advanced Chipset Features" manuell fest. Die optimalen BIOS-Einstellungen finden Sie im Kasten rechts.

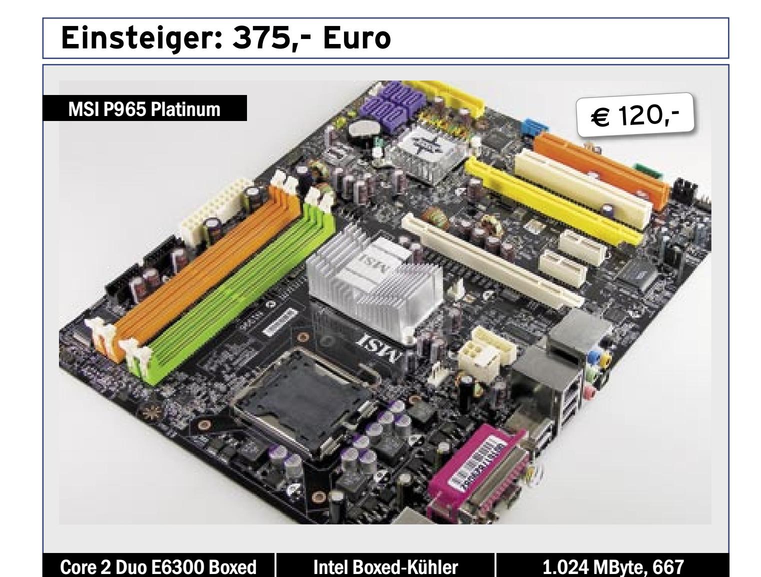
Als Grafikkarte bietet sich eine Radeon X1950 Pro an – ein echtes Preis-Leistungs-Schnäppchen für weniger als 200 Euro. Wer weniger ausgeben will, kauft eine X1900 GT für rund 150 Euro.

Infos:	**Einsteiger**
CPU:	Core 2 Duo E6300 Boxed
Kühler:	Intel Boxed
Board:	MSI P965 Platinum (P965)
RAM:	G.Skill 1.024 MByte DDR2-667 F2-5400PHU1-1GBNT
Preis:	**€ 375,-**



GUT UND GÜNSTIG Rund 150 Euro kostet unsere empfohlene Einsteigerkarte die X1900 GT.

Einsteiger: 375,- Euro



Core 2 Duo E6300 Boxed	Intel Boxed-Kühler	1.024 MByte, 667
€ 160,-	€ 0,-	€ 95,-

TIPP FÜR EINSTEIGER Der Core 2 Duo E6300 ist schnell und günstig, der Intel-Kühler dank MSI-Lüftersteuerung angenehm leise. Vorerst empfehlen wir für das Einsteiger-System 1 Gigabyte RAM. Sobald die Preise fallen, sollten Sie aufrüsten.

Wichtige BIOS-Einstellungen: BIOS 1.20

Advanced BIOS Features	
Full Screen LOGO Display	Disabled
Advanced Chipset Features	
Configure DRAM Timing by SPD	Disabled
DRAM CAS# Latency	5
DRAM RAS# to CAS# Delay	5
DRAM RAS# Precharge	5
DRAM RAS# Activate to Prec	15
H/W Monitor	
CPU Smart Fan Target	45 °C
Cell Menu	
Adjust CPU FSB Frequency	267
Adjust DRAM Frequency	667 MHz
Spread Spectrum	Disabled

Aufrüstkombi im Praxistest

Spieleleistung (Avg-/Minimum-Fps)

	1.024x768, kein FSAA/AF	1.280x1.024, 4x FSAA/8:1 AF
Anno 1701 v1.00	17/6 Fps	17/6 Fps
Gothic 3 v1.09	19/9 Fps	18/6 Fps
NfS Carbon v1.2	57/43 Fps	34/26 Fps

Praxis

	Windows-Betrieb	Last (30 Minuten Prime95)
Lautstärke	0,9 Sone	1,3 Sone
CPU-Temperatur	39/39 °C (Kern 0/Kern 1)	55/55 °C (Kern 0/Kern 1)
Stromverbrauch	99,6 Watt	132,4 Watt

SETTINGS Asus EAX1950PRO/HTDP (Radeon X1950 Pro), Lautstärke der Grafikkarte: 0,2 Sone, Catalyst 6.11, DDR2-667 (5-5-5-15), CPU-Temperatur ermittelt mit Core Temp v0.94.

Mittelklasse: 500,- Euro

MSI P965 Platinum € 120,-

Core 2 Duo E6400 Boxed € 200,- | Intel Boxed-Kühler € 0,- | 2x 1.024 MByte, 667 € 180,-

DARF ES ETWAS MEHR SEIN? Aktuelle Spiele profitieren von einem zweiten Gigabyte RAM – die günstigen DDR2-667-Module von MDT reichen aus. Der Core 2 Duo E6400 ist merklich schneller und nur wenig teurer als der E6300.

Wichtige BIOS-Einstellungen: BIOS 1.20

Advanced BIOS Features	
Full Screen LOGO Display	Disabled
Advanced Chipset Features	
Configure DRAM Timing by SPD	Disabled
DRAM CAS# Latency	4
DRAM RAS# to CAS# Delay	4
DRAM RAS# Precharge	4
DRAM RAS# Activate to Prec	12
H/W Monitor	
CPU Smart Fan Target	45 °C
Cell Menu	
Adjust CPU FSB Frequency	267
Adjust DRAM Frequency	667 MHz
Spread Spectrum	Disabled

Aufrüstkombi im Praxistest

Spieleleistung (Avg-/Minimum-Fps)

	1.024x768, kein FSAA/AF	1.280x1.024, 4x FSAA/8:1 AF
Anno 1701 v1.00	20/18 Fps	20/17 Fps
Gothic 3 v1.09	25/13 Fps	25/14 Fps
NfS Carbon v1.2	58/44 Fps	34/26 Fps

Praxis

	Windows-Betrieb	Last (30 Minuten Prime95)
Lautstärke	0,9 Sone	1,3 Sone
CPU-Temperatur	42/41 °C (Kern 0/Kern 1)	58/57 °C (Kern 0/Kern 1)
Stromverbrauch	107,8 Watt	151,4 Watt

SETTINGS Asus EAX1950PRO/HTDP (Radeon X1950 Pro), Lautstärke der Grafikkarte: 0,2 Sone, Catalyst 6.11, DDR2-667 (4-4-4-12), CPU-Temperatur ermittelt mit Core Temp v0.94.

Spiele-PC: Mittelklasse

Für 500 Euro bekommen Sie ein Aufrüstpaket mit guter Leistung für aktuelle und kommende Spiele. Gegenüber dem Einsteiger-System haben wir den Core 2 Duo E6300 gegen einen E6400 getauscht. Dieser ist 266 MHz höher getaktet und kostet lediglich 40 Euro mehr. Außerdem verfügt das Paket über 2 Gigabyte RAM: Bei Spielen wie **Gothic 3**, **Anno 1701** und **Battlefield 2142** treten mit 1.024 MByte häufig Nachladepausen auf. Mit einem zweiten Gigabyte sind diese verschwunden und die genannten Spiele laufen insgesamt schneller. Außerdem werden die Ladezeiten beschleunigt: Sobald man das Spiel startet und den ersten Spielstand lädt, fällt bei **Gothic 3** mit 1.024 MByte eine Wartezeit von 162 Sekunden an. Mit 2 Gigabyte sind es nur noch 97 Sekunden. Bei **Anno 1701** sinkt die Ladedauer von 92 Sekunden immerhin um 17 auf 75 Sekunden.

Spiele-PC in der Praxis

Die Tray-Variante vom Core 2 Duo E6400 kostet etwa genauso viel wie die Boxed-Version inklusive Kühler. Daher haben wir uns auch bei dieser Zusammenstellung für den Boxed-Kühler von Intel entschieden. Mit Speedstep und der guten Lüftersteuerung der MSI-Platine ist dieser unter Windows mit 0,9 Sone sehr leise, die CPU-Temperatur mit 42/41 Grad Celsius (Kern 0/Kern 1) gering. Auch bei Volllast klettert der Temperaturwert nur auf 58/57 Grad Celsius. Das ist absolut unbedenklich, schließlich zeigt das verwendete Tool die Temperatur direkt im jeweiligen Kern an.

Die MSI-Platine P965 Platinum ist auch bei dieser Zusammenstellung erste Wahl: Wenn Sie nicht übertakten wollen, gibt es in dieser Preisklasse kein besseres Board. Allerdings sollten Sie auch hier unbedingt das aktuelle BIOS installieren. Ansonsten funktioniert die Lüftersteuerung nach dem Standby-Modus nicht mehr und anstelle einer CAS-Latenz von 4 wird stets CL3 geladen – das kann für Stabilitätsprobleme sorgen. Verwenden Sie besser gleich die vorgeschlagenen BIOS-Einstellungen aus der Tabelle links.

Die optimale Grafikkarte

Günstig, leise, schnell: Die verwendete X1950 Pro von Asus passt sehr gut zum Mittelklasse-System. Alternativen sind die Geforce 7950 GT mit 512 MByte für rund 240 Euro oder die günstige Radeon X1900 GT für rund 150 Euro.

Infos:	**Mittelklasse**
CPU:	Core 2 Duo E6400 Boxed
Kühler:	Intel Boxed
Board:	MSI P965 Platinum (P965)
RAM:	MDT 2x 1.024 MByte DDR2-667, M2GB-667K
Preis:	**€ 500,-**



PREIS-LEISTUNGS-TIPP Eine Radeon X1950 Pro wie die Asus EAX1950PRO/HTDP/256M/A bietet eine Top-Performance zu einen günstigen Preis von nur 170 Euro.

Spiele-PC: High-End

Spitzenleistung für Top-Titel: **Gothic 3**, **Anno 1701** oder kommende Spiele sind für unser 775-Euro-High-End-Paket keine Herausforderung (siehe Benchmarks unten rechts). Dafür brauchen Sie natürlich eine geeignete Grafikkarte. Die verwendete Radeon X1950 Pro wird dabei bereits zum Bremsklotz. Die volle Leistung kann die Infrastruktur erst mit einer Geforce 8800 GTS (ab 430 Euro) oder der mittlerweile 340 Euro günstigen Radeon X1950 XTX ausspielen. Das verwendete Asus-Mainboard mit Intels 975X-Chipsatz unterstützt sogar Crossfire – bei Bedarf können Leistungsgierige später eine Radeon-X1950-XTX-Masterkarte hinzufügen. SLI funktioniert hingegen offiziell nicht.

Erste Wahl

Die beste Spieleleistung zum sinnvollen Preis bietet derzeit Intels E6600 – das kleinste Core-2-Duo-Modell mit 4 MByte Cache für 280 Euro. Der E6700 hat nur 266 MHz mehr Takt und ist bereits 180 Euro teurer. Der Core 2 Extreme ist zwar die derzeit schnellste CPU, jedoch immer noch unverhältnismäßig teuer. Als optimalen Speicher empfehlen wir Corsairs DDR2-800-Pärchen TWIN2X2048-6400C4 mit den guten Timings 4-4-4-12. Das passende Board kommt von Asus: Das P5W DH Deluxe vereint einen riesigen BIOS-Umfang mit vorbildlicher Ausstattung. So verfügt die Platine neben zwei schnellen Gigabit-LAN-Controllern, eSATA und einer Fernbedienung sogar über zwei PATA-Anschlüsse. Wer bisher mehr als zwei PATA-Laufwerke hatte (Festplatten oder DVD-Brenner), kann diese also problemlos für das neue System übernehmen. Die Heatpipe-Kühlung arbeitet effizient und komplett lautlos. Ein Gehäuse, bei dem das Mainboard auf dem Kopf steht, sollten Sie jedoch nicht verwenden. Ansonsten funktioniert das Heatpipe-System nicht mehr richtig. Die beiden mitgelieferten Lüfter für die Spannungswandler brauchen Sie nur, wenn Sie eine Wasserkühlung oder einen CPU-Kühler ohne Lüfter verwenden. Mit einer gewöhnlichen CPU-Luftkühlung sollten Sie hingegen auf die doch deutlich hörbaren Propeller verzichten.

Beim ersten Windows-Start wird wahrscheinlich ein unbekanntes Gerät angezeigt, für das keine Treiber gefunden werden. Dabei handelt es sich um den HD-Onboard-Sound von Realtek. Installieren Sie am besten gleich den aktuellen Treiber 1.51 von unserer DVD. Die neueste BIOS-Version 1602 und das passende Update-Programm finden Sie ebenfalls auf unserem Datenträger. Der Corsair-Speicher wird per SPD-Vorgabe nur mit den Latenzen 5-5-5-15 angesprochen, läuft jedoch auch mit 4-4-4-12 tadellos. Die Werte können Sie im BIOS unter „Advanced“ – „Chipset“ ändern.

Noch mehr Leistung

Gelungene Kombination: Corsairs DDR2-800-RAM bietet viel Taktpotenzial, das Asus-Board hält die nötigen Speicherteiler bereit. So laufen die Komponenten auch mit DDR2-890 stabil – sogar bei 4-4-4-12. Dafür heben Sie lediglich die Speicherspannung auf 2,1 Volt an. Die entsprechende BIOS-Option verbirgt sich unter „Advanced“ – „Jumperfree Configuration“. Sobald Sie 2,1 Volt ausgewählt haben, speichern Sie zunächst ab und starten das System neu. Rufen Sie dann wieder das BIOS auf und wählen Sie für „DRAM Frequency“ den Wert „DDR2-889MHz“. Wer die CPU übertakten will, sollte dazu nicht das Asus-Tool AI-Booster verwenden. Zwar können Sie damit zahlreiche OC-Optionen direkt unter Windows einstellen, allerdings ist dann immer ein Neustart fällig. Einfacher übertakten Sie mit Clockgen: Starten Sie das Programm, klicken Sie auf „PLL Set-up“ und wählen Sie unter „Clock Generator Setup“ „ICS 954123“. Setzen Sie ein Häkchen bei „Ignore GSB/PCI“ und klicken Sie auf „Read Clocks“. Anschließend können Sie unter „PLL Control“ den FSB-Takt verändern.

Infos:	**High-End**
CPU:	Core 2 Duo E6600 Tray
Kühler:	Zalman CNPS 9500 AT
Board:	Asus P5W DH Deluxe (975X)
RAM:	Corsair 2x 1.024 MByte DR2-800, TWIN2X2048-6400C4
Preis:	**€ 775,-**

High-End: 775,- Euro

Asus P5W DH Deluxe € 190,-



DIE VOLLE PACKUNG Das Asus-Mainboard ist schnell, sehr gut ausgestattet und hat ein vorbildliches BIOS. Der Core 2 Duo E6600 bietet viel Leistung zu einem vernünftigen Preis und Corsairs DDR2-800-RAM besitzt noch viel Übertaktungspotenzial.

Wichtige BIOS-Einstellungen: BIOS 1602

„Advanced“ – „Jumperfree Configuration“	
AI Overclocking	Manual
DRAM Frequency	DDR2-800MHz
Advanced Chipset Features	
Configure DRAM Timing by SPD	Disabled
DRAM CAS# Latency	4 Clocks
DRAM RAS# Precharge	4 Clocks
DRAM RAS# to CAS# Delay	4 Clocks
DRAM RAS# Activate to Precha	12 Clocks
PEG Link Mode	Normal
H/W Monitor	
CPU Q-Fan Profile	Silent Mode
„Boot“ – „Boot Settings Configuration“	
Full Screen Logo	Disabled

Aufrüstkombi im Praxistest

Spieleleistung (Avg-/Minimum-Fps)

	1.024x768, kein FSAA/AF	1.280x1.024, 4x FSAA/8:1 AF
Anno 1701 v1.00	25/21 Fps	22/19 Fps
Gothic 3 v1.09	32/18 Fps	30/22 Fps
NfS Carbon v1.2	58/44 Fps	34/26 Fps

Praxis

	Windows-Betrieb	Last (30 Minuten Prime95)
Lautstärke	0,9 Sone	0,9 Sone
CPU-Temperatur	34/32 °C (Kern 0/Kern 1)	56/56 °C (Kern 0/Kern 1)
Stromverbrauch	118 Watt	162,6 Watt

SETTINGS Asus EAX1950PRO/HTDP (Radeon X1950 Pro), Lautstärke der Grafikkarte: 0,2 Sone, Catalyst 6.11, DDR2-800 (4-4-4-12), CPU-Temperatur ermittelt mit Core Temp v0.94.

Overclocking: 680,- Euro

Gigabyte 965P-DQ6 — € 190,-

Core 2 Duo E6300 Tray — € 140,-
Zalman CNPS 9700 LED — € 50,-
2x 1.024 MByte, 1.000 — € 300,-

ÜBERTAKTERFREUNDLICH Ein hervorragendes Overclocking-Board, DDR2-1000-Speicher und eine leistungsstarke Kühlung – so gelingt der Übertaktungsversuch. Dann erreichen Sie sogar mit dem günstigen Core 2 Duo E6300 2.900 MHz CPU-Takt.

Wichtige BIOS-Einstellungen: BIOS F7

Advanced BIOS Features	
CPU Enhanced Halt (C1E)	Disabled
Full Screen LOGO Show	Disabled
„Power Management Setup"	
PME Event Wake Up	Disabled
Power On by Ring	Disabled
„MB Intelligent Tweaker" (M.I.T.)	
CPU Host Clock Control	Enabled
CPU Host Frequency (MHz)	415
System Memory Multiplier	2.50
DRAM Timing Selectable	Manual
CAS Latency Time	5
DRAM RAS# to CAS# Delay	5
DRAM RAS# Precharge	5
Precharge delay (tRAS)	18
DDR2 Overvoltage Control	+0,500V
(G)MCH Overvoltage Control	+0,30V
FSB Overvoltage Control	+0,15V
CPU Voltage Control	1,45000V

Aufrüstkombi im Praxistest

Spieleleistung (Avg-/Minimum-Fps)		
	1.024x768, kein FSAA/AF	1.280x1.024, 4x FSAA/8:1 AF
Anno 1701 v1.00	27/24 Fps	22/20 Fps
Gothic 3 v1.09	34/18 Fps	30/24 Fps
NfS Carbon v1.2	59/44 Fps	34/26 Fps
Praxis		
	Windows-Betrieb	Last (30 Minuten Prime95)
Lautstärke	1,3 Sone	2,9 Sone
CPU-Temperatur	51/51 °C (Kern 0/Kern 1)	68/68 °C (Kern 0/Kern 1)
Stromverbrauch	162,6 Watt	203,3 Watt

SETTINGS Asus EAX1950PRO/HTDP (Radeon X1950 Pro), Lautstärke der Grafikkarte: 0,2 Sone, Catalyst 6.11, DDR2-1036 (5-5-5-18), CPU-Temperatur ermittelt mit Core Temp v0.94.

Overclocking-PC

Unsere OC-Empfehlung ist fast 100 Euro günstiger als der High-End-PC und trotzdem in der Regel schneller. Wenn Sie das Risiko nicht scheuen, dankt es Ihnen der Core 2 Duo mit einem enormen Taktpotenzial. Dabei reicht schon der günstige E6300. Der Multiplikator ist bei Core-2-CPUs festgelegt, dementsprechend brauchen Sie ein Mainboard, das mit einem hohen FSB-Takt stabil läuft. Das 965P-DQ6 von Gigabyte hat sich im Praxiseinsatz bewährt: sehr gutes OC-BIOS, eine stabile CPU-Spannung und eine hervorragende Lüftersteuerung. Der passende Speicher kommt von MSC: Die Cell-Shock-Module laufen sogar weit über der Spezifikation von DDR2-1000 stabil. Für die nötige Kühlung bei geringer Lautstärke sorgt Zalmans CNPS 9700 mit blauer LED, drei Heatpipes und 10-Zentimeter-Riesenlüfter.

Zusammenbau

Der Zalman-Kühler benötigt eine Backplate zur Befestigung. Bevor Sie ihn anbringen können, müssen Sie daher die Kühlplatte auf der Rückseite der Gigabyte-Platine abnehmen: Lösen Sie zunächst die Schrauben rund um den CPU-Sockel mit einem feinen Schraubendreher. Danach drücken Sie nur noch die beiden Plastikstifte mit einer Spitzzange zusammen. Entfernen Sie die Stifte jedoch nicht völlig – sie sind für die Befestigung der Heatpipe-Kühlung wichtig. Anschließend können Sie die Crazy Cool genannte Kühlplatte abnehmen. Bevor Sie übertakten, bringen Sie zunächst das BIOS auf den neuesten Stand: Die aktuelle Version und das Update-Programm @BIOS befinden sich auf unserer DVD.

Optimal übertakten

Im BIOS betätigen Sie zunächst die Tastenkombination „Strg" und „F1" – erst danach stehen alle Einstellungsmöglichkeiten zur Verfügung. Unter „Advanced BIOS Features" deaktivieren Sie die Option „CPU Enhanced Halt (C1E)". Für den ersten Testlauf sollten Sie auch Speedstep abschalten („CPU EIST Function"). Später können Sie den Stromsparmodus wieder aktivieren, er funktioniert trotz Übertaktung. Die OC-Einstellungen finden Sie im Menü „MB Intelligent Tweaker (M.I.T.)". Wählen Sie bei „CPU Host Clock Control" „Enabled". Für den ersten Testlauf erhöhen Sie den FSB-Takt auf 350 MHz. Damit der Speicher nicht bremst, wählen Sie bei „System Memory Multiplier" den Wert „2.00". Damit läuft das RAM synchron zum FSB (DDR2-700). Außerdem setzen Sie die „DRAM Timing Selectable" auf „Manual" und wählen die Latenzen 5-5-5-18. Zuletzt setzen Sie die „System Voltage Control" auf „Auto" und stellen der Reihe nach folgende Spannungen ein: „+0,500V", „Normal", „+0,30V", „+0,15V", „1,45000V" (siehe Kasten links). Speichern Sie das BIOS, starten Sie den PC neu und testen Sie diese Einstellungen mit zwei Instanzen von Prime95. Läuft die Konfiguration über 30 Minuten stabil, geht es unter Windows mit Gigabytes OC-Programm Easy Tune 5 weiter: Klicken Sie auf „Advanced Mode" und erhöhen Sie den FSB-Takt schrittweise bis 415 MHz. Bestätigen Sie jeweils mit „Go". Wenn das System vorzeitig abstürzt, haben Sie wahrscheinlich eine CPU mit geringem Taktpotenzial erwischt. 415 MHz FSB und 2.900 MHz Gesamttakt sollten jedoch mit diesen Einstellungen bei jedem E6300 möglich sein. Testen Sie das System anschließend für mehrere Stunden mit Prime95 auf Stabilität. Fallen keine Probleme an, können Sie im BIOS den Speicherteiler auf „2.5" (DDR2-1036) anheben und erneut testen.

Beim Spieletest erzielt das OC-Paket hervorragende Ergebnisse und ist im Windows-Betrieb mit 1,3 Sone trotzdem angenehm leise. Nur bei Spielen wird der CPU-Kühler mit 2,9 Sone relativ laut. Die Temperatur bleibt jedoch im grünen Bereich. Für die beste Leistung brauchen Sie natürlich auch hier eine Top-Grafikkarte wie die Geforce 8800 GTS oder die Radeon X1950 XTX.

Infos:	**Overclocking-PC**
CPU:	Core 2 Duo E6300 Tray
Kühler:	Zalman CNPS 9700 LED
Board:	Gigabyte 965P-DQ6
RAM:	Cell Shock 2x 1.024 MByte DDR2-1000, CS2221450
Preis:	€ 680,-

Office-PC

Aktuelle Spiele sind Ihnen egal? Sie wollen einen PC zum Arbeiten und gelegentlich mal einen älteren Titel auf mittlerer Detailstufe spielen? Dann bekommen Sie schon für unter 300 Euro eine gelungene Kombination aus CPU, Mainboard, RAM und Kühler. Bei einem Office-PC sind natürlich andere spezielle Schwerpunkte wichtig als bei einem Spiele-Rechner. Daher haben wir bei allen Komponenten auf geringe Lautstärke, niedrigen Stromverbrauch und einen günstigen Preis geachtet.

Preiswertes Paket

Ein zweiter CPU-Kern lohnt sich auch beim Arbeiten – gerade wenn Sie entsprechend optimierte Anwendungen nutzen, viele Programme gleichzeitig laufen lassen oder bald auf Windows Vista umsteigen wollen. AMDs Dual-Core-CPU Athlon 64 X2 3800+ in der Energy-Efficent-Version (EE-Kürzel) ist sehr günstig, hat einen besonders niedrigen Stromverbrauch und passt damit optimal zu unserem Arbeits-PC. Aufgrund der hohen Speicherpreise haben wir uns auch hier für 1 Gigabyte RAM entschieden. Anders als beim Core-2-Spiele-System sollten Sie für den AMD-Rechner zweimal 512 MByte verwenden. Das ist zwar etwas teurer als ein einzelnes 1.024-MByte-Modul, allerdings profitiert der Speicher-Controller in der CPU merklich vom Dual-Channel-Modus. Außerdem lohnt sich die höhere Bandbreite für die Onboard-Grafik, die auf den Hauptspeicher zugreift. Bei den empfohlenen Speicherriegeln von Infineon/Qimonda handelt es sich um Single-sided RAM. Dementsprechend können Sie später problemlos zwei weitere 512-MByte-Module hinzufügen. DDR2-667 reicht für den Office-Betrieb aus.

Sehr guter Preis und geringer Stromverbrauch – diese Eigenschaften gelten auch für das ausgewählte Asrock-Mainboard AM2NF6G-VSTA: Die Platine kostet nur 50 Euro und verfügt dank Geforce6100/Nforce405-Chipsatz sogar über Onboard-Grafik. Allerdings gibt es lediglich einen D-Sub-Anschluss. Wer auf einen DVI-Ausgang Wert legt, um bei einem TFT-Monitor die beste Bildqualität zu erreichen, investiert mehr und kauft das Asrock ALiveNF6G-DVI für rund 60 Euro.

Praxistipps

Der Aufpreis für einen AMD-Boxed-Kühler beträgt beim X2 3800+ EE satte 20 Euro. Für den gleichen Preis bekommt man auch den deutlich effektiveren Freezer 64 Pro von Arctic Cooling (15 Euro) und Zalmans Poti Fanmate 2 (5 Euro). Dieser ist nötig, weil die Asrock-Lüftersteuerung nur mit vierpoligen Lüfteranschlüssen funktioniert und auch dann die Spannung nicht weit genug senkt. Speedfan hilft ebenfalls nicht weiter. In unserem Test lief das System mit der Zalman-Steuerung auf der niedrigsten Stufe absolut stabil (maximal 51 Grad Celsius) und war mit 0,9 Sone flüsterleise.

Das Mainboard-BIOS rufen Sie mit der „F2"-Taste auf. Unter „Advanced" – „CPU Configuration" sollten Sie die Einstellungen für die Speicher-Timings manuell vornehmen. Die optimalen Einstellungen finden Sie in der Tabelle rechts. 1T Command-Rate lief im Test stabil und sorgt beim Arbeiten wie bei Spielen für etwas mehr Leistung.

Spiele-Performance

Wunder sollten Sie von Nvidias Onboard-Grafikchip nicht erwarten. Der Geforce 6100 taktet mit 425 MHz und funktioniert sogar mit den aktuellen Forceware-Treibern – eine gute Spielekompatibilität ist damit gesichert. **Gothic 3** und **Anno 1701** laufen jedoch auch auf der niedrigsten Detailstufe nicht flüssig. Bei **Need for Speed Carbon** ist bereits das Hauptmenü extrem langsam und nicht benutzbar. Immerhin: Für weniger anspruchsvolle Spieler reicht der Onboard-Chip für eine Runde **NfS Most Wanted** mit 800x600 und mittleren Details (22/17 Fps). (dm)

Infos:	**Office-PC**
CPU:	Athlon 64 X2 3800+ EE Tray
Kühler:	Arctic Cooling Freezer 64 Pro
Board:	Asrock AM2NF6G-VSTA
RAM:	Qimonda 2x 512 MByte DR2-667 (HYS64T64000HU-3S)
Preis:	€ 290,-

Office: 290,- Euro

Asrock AM2NF6G-VSTA — € 50,-



X2 3800+ EE Tray — € 120,-
Fr. 64 Pro + Fanmate 2 — € 20,-
2x 512 MByte, 667 — € 100,-

WENIG SPIELETAUGLICH Der X2 3800+ braucht in der Energy-Efficient-Variante wenig Strom und bleibt sehr kühl. Der Freezer 64 Pro ist mit Zalmans Lüftersteuerung fast unhörbar leise. DDR2-667-RAM hat das beste Preis-Leistungs-Verhältnis.

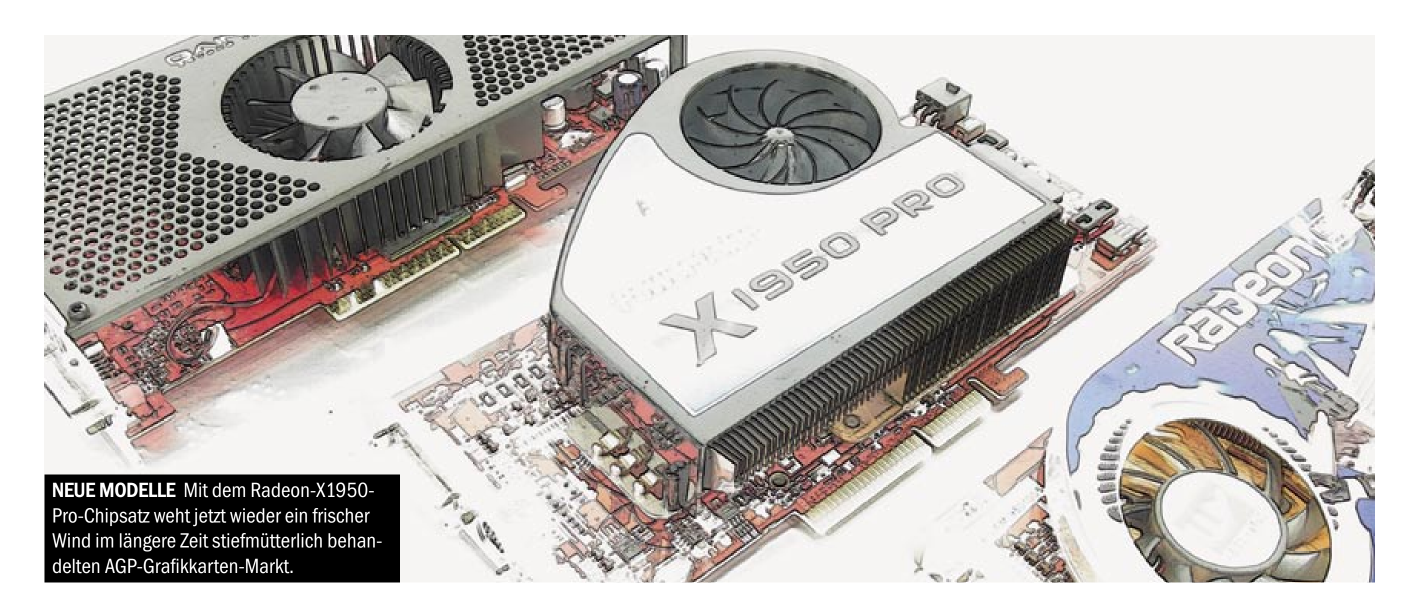
Wichtige BIOS-Einstellungen: BIOS 1.20

„Advanced" – „CPU Configuration"	
CPU/LDT Spread Spectrum	Disabled
PCIE Spread Spectrum	Disabled
SATA Spread Spectrum	Disabled
Memory Clock	333MHz
CAS Latency (CL)	5T
TRAS	15 CLK
TRP	5 CLK
TRCD	5 CLK
MA Timing	1T

Aufrüstkombi im Praxistest

Spieleleistung (Avg-/Minimum-Fps)		
	1.024x768, min. Details	1.024x768, mittlere Details
Anno 1701 v1.00	10/7 Fps	6/5 Fps
Gothic 3 v1.09	5/4 Fps	6/5 Fps
NfS Carbon v1.2	–	–
Praxis		
	Windows-Betrieb	Last (30 Minuten Prime95)
Lautstärke	0,9 Sone	0,9 Sone
CPU-Temperatur	26/32 °C (Kern 0/Kern 1)	48/51 °C (Kern 0/Kern 1)
Stromverbrauch	45,9 Watt	89,1 Watt

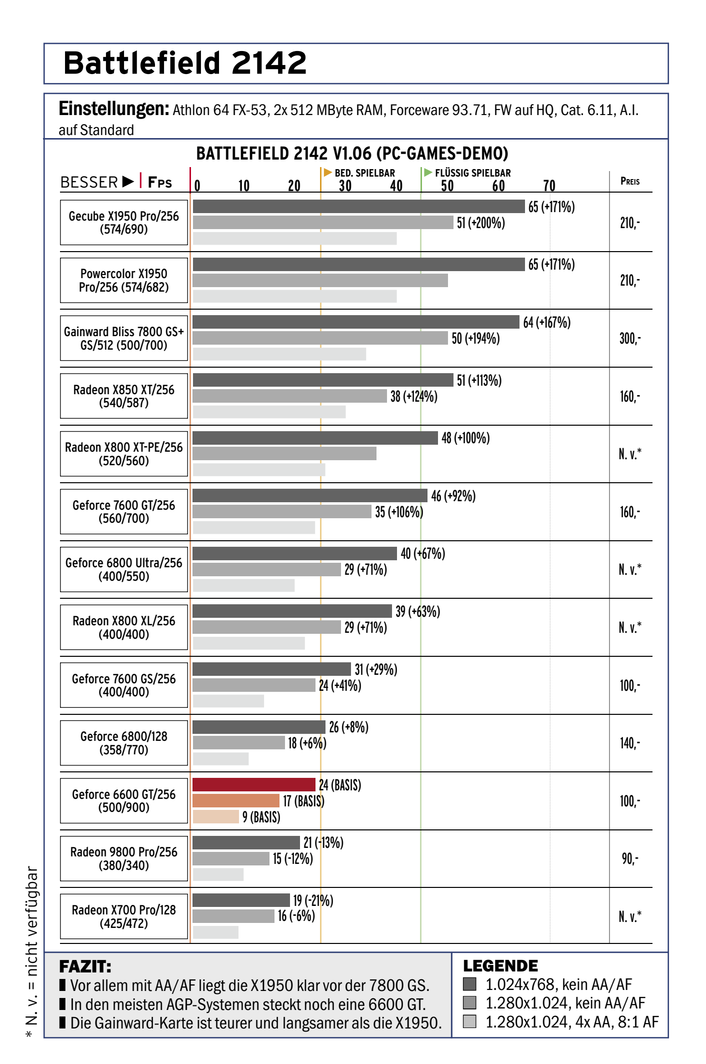
SETTINGS Onboard-Grafik (Geforce 6100), Forceware 93.71, DDR2-667 (5-5-5-15), 1T Command-Rate, CPU-Temperatur ermittelt mit Core Temp v0.94.



NEUE MODELLE Mit dem Radeon-X1950-Pro-Chipsatz weht jetzt wieder ein frischer Wind im längere Zeit stiefmütterlich behandelten AGP-Grafikkarten-Markt.

AGP-Nachschub

Dank des X1950-Pro-Chipsatzes gibt es jetzt wieder attraktive AGP-Grafikkarten. Lässt sich Ihr betagter Rechenknecht damit noch einmal günstig aufrüsten?



Längst nicht alle PC-Games-Leser wollen bei ihrer nächsten Aufrüstaktion auf ein PCI-Express-Grafiktriebwerk umsteigen. Das ist nicht verwunderlich, denn nachdem günstige und schnelle AGP-Karten in den vergangenen vier Monaten Mangelware waren, kommt jetzt mit dem X1950-Pro-Chipsatz im neuen Jahr wieder Bewegung in den vernachlässigten AGP-Markt. Unsere Preis-Leistungs-Tipps für PCI-Express gibt es nun auch für die AGP-Schnittstelle. Powercolor und Gecube bieten mit der Radeon X1950 Pro dank des Rialto-Brückenchips wieder eine schnelle AGP-Karte an und Sie können schon für rund 200 Euro umrüsten. Ein Umstieg auf PCI-Express ist da teilweise deutlich teurer, da Sie neben einem neuen Board eventuell einen neuen Prozessor, ein neues Netzteil und neuen Speicher benötigen. Grafikkarten mit DirectX-10-Unterstützung gibt es momentan nur für PCI-Express (Geforce8-Serie). Ob auch DX10-Modelle mit AGP-Schnittstelle auf den Markt kommen, ist derzeit unklar. Aktuell gibt es aber noch keine Spiele, die DX10 unterstützen, und auch die Veröffentlichung des sehnsüchtig erwarteten DX10-Shooters **Crysis** verschiebt sich laut Aussagen der Macher auf unbestimmte Zeit.

Powercolor Radeon X1950 Pro AGP:

Beste AGP-Karte auf dem Markt ▌ Die AGP-Variante der Powercolor Radeon X1950 Pro verfügt ebenfalls über einen Kühler von Arctic Cooling, der mit 1,0 Sone im 2D- und 3D-Betrieb angenehm leise ist. Relativ kühl bleibt die Grafikchip-Temperatur mit gemessenen 55 Grad Celsius. Mit 574/682 gegenüber 594/695 MHz fallen die Taktraten etwas niedriger als bei der PCI-E-Version aus. Zur Grundausstattung der Karte gehören zwei HDCP-fähige DVI-Anschlüsse und ein TV-Ausgang. Das Zubehör besteht aus einem Datenträger mit Cyberlink-Programmen sowie Kabel und Adapter. Alles in allem liefert Powercolor mit der X1950 Pro eine der schnellsten AGP-Grafikkarten.

Gecube X1950 Pro AGP:

Schnell und laut ▌ Nachdem Gecube die X1950 Pro zuerst als PCI-Express-Variante veröffentlichte, ist sie jetzt auch als AGP-Modell erhältlich. Leider verfügt sie über den gleichen Kühler, der mit 4,4 Sone für eine Mittelklasse-Grafikkarte äußerst laut ist. Eine Lüftersteuerung oder ein Temperatursensor zur Überwachung der Grafikchip-Temperatur wurde nicht auf dem PCB verbaut. Auf der Platine selbst messen wir eine Temperatur von nur 37 Grad Celsius. Wie das Modell von Powercolor unterstützt auch die Gecube-Karte Dual-Link DVI mit HDCP. Ausgestattet ist die X1950 Pro mit Power DVD 6 sowie einem HDTV- und DVI-VGA-Adapter. Fazit: Wenn Sie der laute Lüfter nicht stört, dürfen Sie zugreifen. Alternativ lässt sich auch problemlos ein neuer Kühler montieren, da sich der Brückenchip auf der Rückseite der Platine befindet und dieser ohne Kühlung auskommt.

Gainward Bliss 7800 GS+ AGP Golden Sample:

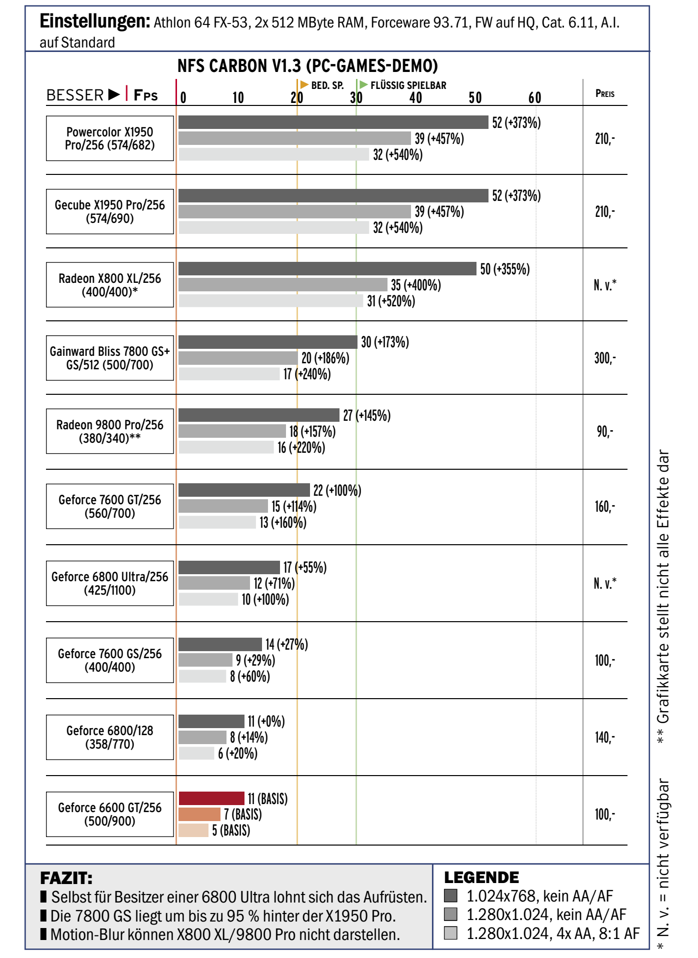
Abgespeckte Bliss 7800 GS+ ▌ Obwohl die neue, Golden Sample bezeichnete Variante der Bliss 7800+ GS mit 501/702 MHz höher taktet als das Standardmodell (450/625), kommt hier lediglich ein abgespeckter G71-Chip mit 40 Pixel-Shader-Einheiten zum Einsatz. Der Vorgänger war noch mit einem 7900-GT-Chip und 48 dieser Pixelprozessoren bestückt. Kritik muss sich auch der neue Kühler gefallen lassen, der mit 1,6 Sone deutlich lauter ist als das alte Modell von Arctic Cooling (0,9 Sone). Ebenfalls veraltet sind die mitgelieferten Programme Power DVD 5 und Auto Producer 4. Des Weiteren findet der Käufer lediglich einen TV-Out- und DVI-VGA-Adapter in der Packung. Insgesamt ist die Bliss 7800 GS+ Golden Sample mit einem Preis von rund 300 Euro nicht nur deutlich teurer als eine X1950 Pro, sondern in **Need for Speed Carbon** teilweise nur halb so schnell wie eine Ati-Karte.

FAZIT: AGP-Karten

Grafikkarten mit X1950-Pro-Chip bieten sowohl für AGP als auch für PCI-Express das derzeit beste Preis-Leistungs-Verhältnis. Da kann selbst die Bliss 7800 GS+ GS von Gainward nicht mehr mithalten. Wenn Sie Ihren alten AGP-Rechner also noch mal preiswert aufrüsten wollen, ist jetzt die beste Gelegenheit dazu und sie sollten zuschlagen. (dw)

AGP-GRAFIKKARTEN

Produkt	Radeon X1950 Pro AGP	X1950 Pro AGP	Bliss 7800 GS+ AGP Golden Sample
	PC Games SPAR TIPP 03/2007		
Hersteller/Webseite	Powercolor (www.powercolor.com)	Gecube (www.gecube.com)	Gainward (www.gainward.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 210,-/Sehr gut	Ca. € 210,-/Sehr gut	Ca. € 300,-/Befriedigend
Grafikchip; Codename	Radeon X1950 Pro; RV570	Radeon X1950 Pro; RV570	Geforce 7800 GS; G71
Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader	36/8	36/8	40/7
Chiptakt (2D/3D)	574/574 MHz	574/574 MHz	419/501 MHz
Speichertakt (2D/3D)	682/682 MHz	689/689 MHz	702/702 MHz
AUSSTATTUNG (20%)	**2,85**	**3,05**	**2,85**
Speichermenge/Anbindung	256 MByte (256 Bit)	256 MByte (256 Bit)	512 MByte (256 Bit)
Speicherart	GDDR3 (1,4 ns)	GDDR3 (1,4 ns)	GDDR3 (1,4 ns)
Monitor-Anschlüsse	2x Dual-Link DVI (mit HDCP-Unterstützung)	2x Dual-Link DVI (mit HDCP-Unterstützung)	2x DVI
Video-Anschlüsse	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)
Kühlung	60-mm-Lüfter, Speicher-Kühler	65-mm-Lüfter, Speicher-Kühler	55-mm-Lüfter
Software/Tools	Power DVD, Power Producer, Power Director	Power DVD 6	Power DVD 5, Auto Producer 4
Spiele-Vollversionen	-	-	-
Handbuch; Garantie	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (englisch); 2 Jahre	Gedruckt (englisch); 2 Jahre
Video-Kabel	Composite-/S-Video-Kabel	Composite-/S-Video-Kabel	-
Adapter	Netzteil-Adapter, HDTV-Adapter, DVI-VGA	Netzteil-Adapter, HDTV-Adapter, DVI-VGA	Netzteil-Adapter, TV-Out-Adapter, 2x DVI-VGA
EIGENSCHAFTEN (20%)	**1,97**	**2,07**	**2,10**
Anisotroper Texturfilter	Bis 16:1 (winkelabhängig; abschaltbar)	Bis 16:1 (winkelabhängig; abschaltbar)	Bis 16:1 (winkelabhängig)
Multi-Sampling; Super-Sampling	2x, 4x, 6x; nein	2x, 4x, 6x; nein	2x, 2xQ, 4x, 8xS
Transparenz/Adaptive FSAA	Ja	Ja	Ja
Hardware-Monitor/Lüftersteuerung	Vorhanden; nein (12 Volt)	Nicht vorhanden; nein (12 Volt)	Vorhanden; nein (12 Volt)
LEISTUNG (60%)	**3,37**	**3,77**	**4,02**
Temperatur	55 °C (Grafikchip)	37 °C (auf Platine gemessen)	63 °C (Grafikchip)
Lautstärke (2D/3D)	1,0 Sone; 31 dB(A)	4,4 Sone; 47 dB(A)	1,6 Sone; 35 dB(A)
Leistungsaufnahme (3D)	190 Watt (ganzer PC)	196 Watt (ganzer PC)	212 Watt (ganzer PC)
Manuelle Übertaktung	Nicht möglich	Nicht möglich	640/730 MHz
BF 2142, 1.024x768, kein AA/AF	65 Fps (Sehr gut)	65 Fps (Sehr gut)	64 Fps (Sehr gut)
BF 2142, 1.280x1.024, kein AA/AF	50 Fps (Gut)	51 Fps (Gut)	50 Fps (Gut)
BF 2142, 1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF	40 Fps (Gut)	40 Fps (Gut)	34 Fps (Befriedigend)
FAZIT	+ Sehr leiser Lüfter + Gute Kühlung − Mageres Software-Paket **GESAMT 2,99**	+ Dual-Link DVI mit HDCP − Kein Temperatur-Sensor − Störendes Lüftergeräusch **GESAMT 3,29**	+ 512 MByte Speicher − Sehr hoher Preis − Nur 40 Pixel-Shader-ALUs **GESAMT 3,40**



Hardware-Referenzen



Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.

GRAFIKKARTEN

Hinweis: Wir listen von neuen Chipsätzen nur die besten Modelle in der Testtabelle auf. Damit schaffen wir Platz für günstigere Grafikkarten.
* Durchschnittswert aus **Gothic 3** und **Battlefield 2142** ** Abgewertet *** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich.

AGP-Karten

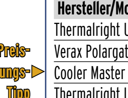
	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Powercolor Radeon X1950 Pro	ca. € 210,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	574/682 MHz	36/8	1/1 Sone	40 Fps	30,5 Fps	2,99
Gainward Bliss 7800 GS+	ca. € 300,-	Geforce 7900 GT	512 DDR3 [1,4 ns]	450/625 MHz	48/8	0,9/0,9 Sone	30,5 Fps	22,5 Fps	3,24**
Gecube Radeon X1950 Pro	ca. € 210,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	574/689 MHz	36/8	4,4/4,4 Sone	40 Fps	30,5 Fps	3,29
MSI NX7800 GS-TD256	ca. € 260,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 [1,4 ns]	375/600 MHz	32/6	1,1/2,9 Sone	21,9 Fps	16 Fps	3,39**
Leadtek Winfast A7600 GT TDH	ca. € 160,-	Geforce 7600 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	560/700 MHz	24/5	0,5/1,2 Sone	21,5 Fps	15,5 Fps	3,57**
Leadtek Winfast A7600 GS TDH	ca. € 110,-	Geforce 7600 GS	256 DDR2 [2,5 ns]	400/400 MHz	24/5	1,3/1,3 Sone	18 Fps	15 Fps	3,64**

PCI-Express-Karten

Lärmpegel bis 1,5 Sone	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Asus EN8800GTX	ca. € 560,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 [1,1 ns]	575/900 MHz	128/max. 128	0,7/1,1 Sone	76 Fps	73,5 Fps	1,57
Leadtek Winfast PX8800 GTX TDH	ca. € 600,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 [1,1 ns]	575/900 MHz	128/max. 128	0,7/1,1 Sone	76 Fps	73,5 Fps	1,59
Asus EN8800GTS	ca. € 430,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 [1,2 ns]	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,7 Sone	64 Fps	55 Fps	2,00
Leadtek Winfast PX8800 GTS TDH	ca. € 430,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 [1,2 ns]	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,7 Sone	64 Fps	55 Fps	2,02
Leadtek PX7900 GTX TDH Extreme	ca. € 400,-	Geforce 7900 GTX	512 DDR3 [1,1 ns]	675/830 MHz	48/8	0,4/0,7 Sone	45,3 Fps	33,4 Fps	2,75**
MSI NX7900GTX-T2D512E	ca. € 440,-	Geforce 7900 GTX	512 DDR3 [1,1 ns]	650/800 MHz	48/8	0,4/0,7 Sone	44,5 Fps	32 Fps	2,78**
Tul Powercolor X1950 Pro	ca. € 180,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	594/695 MHz	36/8	0,9/0,9 Sone	40,3 Fps	30,9 Fps	2,85
HIS Radeon X1950 Pro IceQ3 Turbo	ca. € 220,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	635/743 MHz	36/8	1,3/1,3 Sone	42,4 Fps	32,9 Fps	2,92
Asus EAX1950PRO/HTDP/256M/A	ca. € 170,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	581/702 MHz	36/8	0,2/0,2 Sone	40 Fps	30,5 Fps	2,95
Leadtek Winfast PX7950 GT TDH	ca. € 250,-	Geforce 7950 GT	512 DDR3 [1,4 ns]	550/700 MHz	48/8	0,2/0,5 Sone	38,5 Fps	28 Fps	2,95**
Xfx Geforce 7950 GT 570M Extreme	ca. € 280,-	Geforce 7950 GT	512 DDR3 [1,4 ns]	570/730 MHz	48/8	Passiv	39 Fps	28,5 Fps	2,96**
Lärmpegel über 1,5 Sone	**Preis**	**Grafikchip**	**Speicher (MByte)**	**Takt (Chip/RAM)**	**PS-ALUs/VS*** **	**Lautheit (2D/3D)**	**1.280x1.024, kein AA/AF***	**1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF***	**Wertung**
Asus EN7950GX2	ca. € 490,-	Geforce 7950 GX2	1.024 DDR3 [1,4 ns]	500/600 MHz	2x 48/8	1,1/3,2 Sone	58 Fps	55,5 Fps	2,58**
Asus EAX1950XTX/HTVDP	ca. € 340,-	Radeon X1950 XTX	512 DDR4 [0,9 ns]	648/999 MHz	48/8	0,6/3,2 Sone	50,5 Fps	40 Fps	2,63**
HIS Radeon X1950 XTX	ca. € 370,-	Radeon X1950 XTX	512 DDR4 [0,9 ns]	648/999 MHz	48/8	0,6/3,2 Sone	50,5 Fps	40 Fps	2,65**
Sapphire Radeon X1950 XTX Toxic	ca. € 470,-	Radeon X1950 XTX	512 DDR4 [0,9 ns]	695/999 MHz	48/8	2,5/2,5 Sone	52 Fps	41,9 Fps	2,67**
Point of View GF7950GT/512MB	ca. € 260,-	Geforce 7950 GT	512 DDR3 [1,4 ns]	550/700 MHz	48/8	0,5/2 Sone	38,5 Fps	28 Fps	3,00**
Ati All-in-Wonder X1900	ca. € 200,-	Radeon X1900 AiW	256 DDR3 [1,4 ns]	500/480 MHz	48/8	1,3/2,1 Sone	36,5 Fps	28 Fps	3,02**
Sapphire Radeon X1900 GT	ca. € 180,-	Radeon X1900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	574/594 MHz	36/8	0,6/2,6 Sone	36,5 Fps	28 Fps	3,15**
MSI NX7900GT-VT2D256E-HD	ca. € 290,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	500/765 MHz	48/8	2,4/2,4 Sone	35 Fps	26,1 Fps	3,20**
Xfx GF 7900 GT 520M VIVO	ca. € 280,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	520/750 MHz	48/8	0,5/3,9 Sone	35,3 Fps	26,5 Fps	3,21**
Asus EN7900GT TOP	ca. € 280,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	520/720 MHz	48/8	2,4/2,4 Sone	35 Fps	26,1 Fps	3,24**

CPU-KÜHLER

* Die Prozessoren der Athlon-64- und Athlon-FX-Serie haben laut AMD eine identische Leistungsaufnahme (TDP: Thermal Design Power).



Hersteller/Modell	Anbieter (u. a.)	Preis	Sockel	Lautheit (12 V/7 V)	Temperatur (12 V/7 V)	Geeignet bis ...*	Wertung
Thermalright Ultra 90 S775	www.caseking.de	ca. € 35,-	775	0,8/0,3 Sone	46/57 Grad Celsius	Core 2 Extreme X6800	1,66
Verax Polargate Heatpipe	www.verax.de	ca. € 60,-	775	0,5/0,3 Sone	56/65 Grad Celsius	Core 2 Extreme X6800	1,70
Cooler Master Hyper TX Intel	www.coolermaster.de	ca. € 30,-	775	1,8/0,3 Sone	47/63 Grad Celsius	Core 2 Extreme X6800	1,72
Thermalright Ultra 90 K8	www.caseking.de	ca. € 40,-	754, 939, 940, AM2	0,8/0,3 Sone	57/65 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,73
Cooler Master Hyper TX AMD	www.coolermaster.de	ca. € 30,-	754, 939, 940, AM2	0,8/0,3 Sone	50/64 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,76

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

17 Zoll

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Asus PM17TU	ca. € 230,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 410 cd/m2	–	1,87
Benq FP71V	ca. € 240,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 280 cd/m2	Lautsprecher	1,92
Viewsonic VX724	ca. € 240,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 290 cd/m2	–	1,95
Hyundai Imagequest Q70U	ca. € 350,-	D-Sub, DVI-D	18 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	120 bis 280 cd/m2	Lautsprecher, USB-Hub	1,95
Philips 170X6	ca. € 200,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut	38 bis 210 cd/m2	USB-Hub, Lautsprecher	2,02
Maxdata Belinea 101730	ca. € 300,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 250 cd/m2	Lautsprecher	2,12

19 Zoll



	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Benq FP93GX	ca. € 280,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	35 bis 260 cd/m2	–	1,71
Samsung Syncmaster 960BF	ca. € 330,-	DVI-I	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 260 cd/m2	Software-OSD	1,76
Viewsonic VX922	ca. € 310,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 280 cd/m2	–	1,80
Acer AL1951Cs	ca. € 340,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 400 cd/m2	Lautsprecher	1,82
Benq FP91GX	ca. € 220,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut	40 bis 250 cd/m2	–	1,86
Maxdata Belinea 10 19 27	ca. € 290,-	D-Sub, DVI-D	17 ms	Sehr gut	Gut	60 bis 240 cd/m2	Lautsprecher	1,91

Breitbild (16:10-Format)



	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Eizo Flexscan S2410W (24 Zoll)	ca. € 1.200,-	2x DVI-I	18 ms	Sehr gut	Sehr gut	75 bis 370 cd/m2	USB-Hub	1,68
Asus PW201 (20 Zoll)	ca. € 500,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	Sehr gut	Gut	80 bis 270 cd/m2	–	1,85
Samsung Syncmaster 244T (24 Zoll)	ca. € 1.100,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	22 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 350 cd/m2	USB-Hub	1,86
Viewsonic VX2025wm (20 Zoll)	ca. € 400,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Sehr gut	35 bis 300 cd/m2	–	1,88
Dell Ultrasharp 2407WFP (24 Zoll)	ca. € 1.100,-	DVI-D, S-Video	23 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 430 cd/m2	9-in-1-Kartenleser, USB-Hub	1,94
Samsung Syncm. 205BW (20 Zoll)	ca. € 350,-	D-Sub, DVI-D (HDCP)	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	70 bis 290 cd/m2	–	1,97

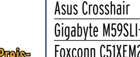
MAINBOARDS

* Abgewertet (alte Testmethoden)

Sockel 775 - Core 2 Duo, Core 2 Duo Extreme

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus P5W DH Deluxe	ca. € 190,-	975X	0701/1.02G	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi, Fernb.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,46
Gigabyte 965P-DQ6	ca. € 190,-	P965	F2/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,49
Abit AW9D-Max	ca. € 200,-	975X	1.2/1.00	1	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire, Diag.-LEDs	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,50
Asus P5B Deluxe Wifi	ca. € 170,-	P965	0302/1.03G	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 3x Firewire, Wifi, Mikro	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,50
MSI 975X Platinum Pow. Ed.	ca. € 180,-	975X	7.1B4/2.1	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA, 3x Firewire	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,62
MSI P965 Platinum	ca. € 120,-	P965	1.1/1.1	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire	Ausreichend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,66
Abit AB9 Pro	ca. € 140,-	P965	1.4/1.00	2	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	10x SATA, 2x Firewire, Diag.-LEDs	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,69
Gigabyte 965P-DS3	ca. € 120,-	P965	F3/1.0	3	x16 (1), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,71
EVGA Nforce 680i SLI	ca. € 240,-	N680i SLI	04.11.2006/PCB 180	2	x16 (3), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire, Diag.-LEDs	Sehr gut	0-2,4 Sone	Probleme mit MDT	Bestanden	1,82
Foxconn P9657AA	ca. € 100,-	P965	638F1P23/-	3	x16 (1), x4 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,82
Asus P5B-E	ca. € 130,-	P965	0601/1.02G	3	x16 (1), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Probleme mit MDT	Bestanden	1,87
MSI P965 Neo-F	ca. € 90,-	P965	1.3/1.1	3	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA	Ausreichend	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,02
Asrock ConroeXfire-eSATA2	ca. € 70,-	945P	1.20/2.01	3	x16 (2), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, 1x Firewire	Mangelhaft	Passiv	Best. (DDR2-667)	Bestanden	2,10
Intel DG965WH	ca. € 120,-	G965	1176/-	3	x16 (1), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire, GMA X3000	Ungenügend	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,13
Asrock 775i65G R2.0	ca. € 40,-	865G	2.5/2.03	3	-	1x 100 MBit/s	2x SATA	Mangelhaft	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,40
Asrock 775Dual-VSTA	ca. € 45,-	PT880Pro/Ult	2.20/1.02	4	x16 (1)	1x 100 MBit/s	2x SATA	Ausreichend	Passiv	Probleme mit MDT	Bestanden	2,50
Asus P5NSLI	ca. € 95,-	NF 570 SLI IE	0601/2.00G	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Befriedigend	Passiv	Nicht bestanden	Bestanden	2,70

Sockel AM2 - Sempron, Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2



	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M2N32-SLI Deluxe WiFi	ca. € 150,-	Nforce 590 SLI	0504/1.03G	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi	Gut	Heatpipe	Bestanden mit 1T	Bestanden	1,37
Asus Crosshair	ca. € 200,-	Nforce 590 SLI	0121/1.04G	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire, LCD Post.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,46
Gigabyte M59SLI-S5	ca. € 160,-	Nforce 590 SLI	F5/1.0	2	x16 (3), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,47
Foxconn C51XEM2AA	ca. € 130,-	Nforce 590 SLI	612W1P20/-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 3x Firewire, Diag.-LEDs	Befriedigend	Lüfter (0,7 Sone)	Bestanden	Bestanden	1,54
Gigabyte M57SLI-S4	ca. € 120,-	Nforce 570 SLI	F5/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,55
MSI K9N SLI Platinum	ca. € 120,-	Nforce 570 SLI	1.1/1.0	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,55
Abit KN9 SLI	ca. € 110,-	Nforce 570 SLI	1.2/1.00	2	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire, Mauspad	Befriedigend	Heatpipe	Bestanden mit 1T	Bestanden	1,56
Asus M2R32-MVP	ca. € 130,-	RD580/SB600	0607/1.02G	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,59
MSI K9N Platinum	ca. € 95,-	Nforce 570 Ult.	1.3/1.1	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire	Ausreichend	Passiv	Bestanden mit 1T	Bestanden	1,59
DFI LP UT NF590 SLI-M2R/G	ca. € 200,-	Nforce 590 SLI	2006/08/29/A1	3	x16 (2), x8/x4 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Diag.-LEDs	Sehr gut	Lüfter (0,1 Sone)	Prob. mit Infineon	Bestanden	1,70
Asrock AM2NF4G-SATA2	ca. € 60,-	GF 6100/NF 410	1.10/1.03	2	x16 (1), x1 (1)	1x 100 MBit/s	2x SATA	Ausreichend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,90
MSI K9N Neo-F	ca. € 65,-	Nforce 550	1.3/1.0	3	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Mangelhaft	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,16
Foxconn 6100M2MA	ca. € 55,-	GF 6100/NF 410	5C3W1P27/-	2	x16 (1), x1 (1)	1x 100 MBit/s	4x SATA	Mangelhaft	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,27

Sockel 939 - Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2, Opteron



	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Leistung Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus A8N32-SLI Deluxe	ca. € 130,-	Nforce4 SLIx16	0703/1.01	3	x16 (2), x4 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus A8R32-MVP Deluxe	ca. € 110,-	RD580	0305/1.02G	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,50
Asus A8N-SLI Premium	ca. € 110,-	Nforce4 SLI	1009/1.02	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,51
Asus A8N-SLI Deluxe	ca. € 140,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, Firewire	–	Bestanden	–	1,60*
DFI Lanparty UT NF4 Ultra-D	ca. € 120,-	Nforce4 Ultra	NF4LD406/R.AE1	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,62
Gigabyte K8NF-9 (Rev. 1.1)	ca. € 75,-	Nforce4	F11/1.1	3	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,63
Abit KN8 SLI	ca. € 85,-	Nforce4 SLI	1.4/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
Asus A8N-SLI SE	ca. € 75,-	Nforce4 SLI	0502/1.01	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
EVGA NF41-AX	ca. € 90,-	Nforce4 SLI	E05/2.3	3	x16 (3), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Diagnose-LEDs	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
Asus A8N-SLI	ca. € 110,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	3	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	–	Bestanden	–	1,68*
MSI K8N Diamond Plus L.E.	ca. € 180	Nforce4 SLIx16	1.12/1.0	2	x16 (2), x4 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Audigy 2, Heatpipe mit Lüft.	Gut	Bestanden	Bestanden	1,71
Epox 9NPA+ Ultra	ca. € 90,-	Nforce4 Ultra	22.03.05/1.0	3	x16 (1), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	–	Bestanden	–	1,73*
Gigabyte K8N Pro-SLI	ca. € 100,-	Nforce4 SLI	F4/1.0	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire, Dual-BIOS	–	Bestanden	–	1,77*
DFI LP UT RDX200 CF-DR	ca. € 130,-	RD480	A11/A03	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, Firewire, Diag.-LED	Befriedigend	Bestanden	Bestanden	1,79
Elitegroup KN1 Extreme	ca. € 90,-	Nforce4 Ultra	1.0c/1.0	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Firewire	–	Bestanden	–	1,85*
Asrock 939SLI-eSATA2	ca. € 75,-	Uli 1697	1.10/1.01	3	x16 (2), x1 (1)	1x 100 MBit/s	4x SATA, Future CPU Port	Gut	Bestanden	Bestanden	1,94
Abit AN8 SLI	ca. € 140,-	Nforce4 SLI	1.6/1.0	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire, Diag.-LED	–	Bestanden	–	1,95*

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

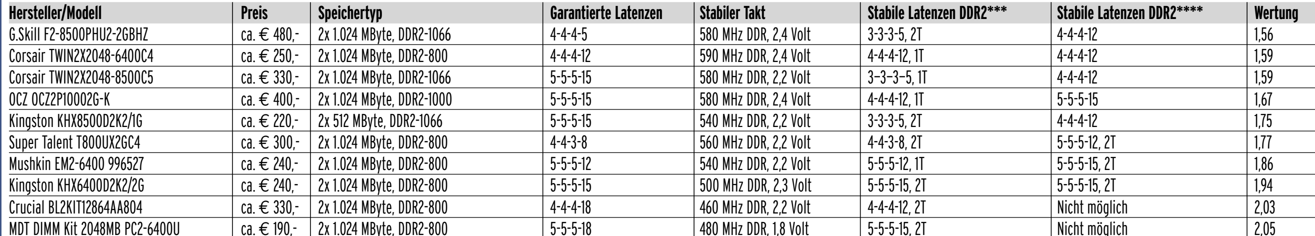
* Stabile Latenzen DDR400, 2,6 Volt; ** Stabile Latenzen DDR500, 2,8 Volt
*** Stabile Latenzen DDR2-667/800; **** Stabile Latenzen DDR2-1066, 2,2 Volt

DDR-RAM



Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Stabiler Takt	Stabile Latenzen DDR400*	Stabile Latenzen DDR500**	Wertung
Corsair TWINX1024-3200XL	ca. € 230,-	2x 512 MByte, DDR400	2-2-2-5	270 MHz DDR, 3,2 Volt	1,5-2-2-5	2,5-3-3-7	1,54
Crucial Ballistix Tracer BL2KIT6464L505	ca. € 160,-	2x 512 MByte, DDR500	2,5-4-4-8	280 MHz DDR, 2,8 Volt	1,5-2-2-5	2,5-3-3-7	1,62
Corsair TWINX1024-3500LLPRO Single-sided	ca. € 180,-	2x 512 MByte, DDR433	2-3-2-6	280 MHz DDR, 3 Volt	2-3-2-6	3-3-3-8	1,65
OCZ OCZ4002048ELGEGXT-K	ca. € 270,-	2x 1.024 MByte, DDR400	2-3-3-8	240 MHz DDR, 2,8 Volt	2-3-3-6	Nicht möglich	1,80
Corsair TWINX2048-4400PRO	ca. € 310,-	2x 1.024 MByte, DDR550	3-3-3-8	270 MHz DDR, 3 Volt	2-3-3-6	2,5-3-3-7	1,85
G.Skill F1-4000USU2-2GBHZ	ca. € 260,-	2x 1.024 MByte, DDR500	3-4-4-8	260 MHz DDR, 2,8 Volt	2,5-3-3-7	3-3-3-8	1,94
G.Skill F1-3200PHU2-2GBNS	ca. € 180,-	2x 1.024 MByte, DDR400	2,5-3-3-6	220 MHz DDR, 2,7 Volt	2,5-3-3-6	Nicht möglich	1,99
Qimonda HYS64D64320GU-5-B	ca. € 45,-	1x 512 MByte, DDR400	3-3-3-8	230 MHz DDR, 2,6 Volt	2,5-3-3-7	Nicht möglich	2,11
TakeMS DIMM 1024MB	ca. € 90,-	1x 1.024 MByte, DDR400	3-4-4-8	220 MHz DDR, 2,6 Volt	2,5-3-3-7	Nicht möglich	2,18
MDT KIT 2048MB PC3200	ca. € 210,-	2x 1.024 MByte, DDR400	2,5-3-3-8	230 MHz DDR, 2,6 Volt	2-3-3-6 (Probleme mit 1T)	Nicht möglich	2,21
MDT DIMM Kit 1024MB Single-sided	ca. € 130,-	2x 512 MByte, DDR400	2,5-3-3-8	210 MHz DDR, 2,6 Volt	2-3-3-6 (Probleme mit 1T)	Nicht möglich	2,23

DDR2-RAM



Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Stabiler Takt	Stabile Latenzen DDR2***	Stabile Latenzen DDR2****	Wertung
G.Skill F2-8500PHU2-2GBHZ	ca. € 480,-	2x 1.024 MByte, DDR2-1066	4-4-4-5	580 MHz DDR, 2,4 Volt	3-3-3-5, 2T	4-4-4-12	1,56
Corsair TWIN2X2048-6400C4	ca. € 250,-	2x 1.024 MByte, DDR2-800	4-4-4-12	590 MHz DDR, 2,4 Volt	4-4-4-12, 1T	4-4-4-12	1,59
Corsair TWIN2X2048-8500C5	ca. € 330,-	2x 1.024 MByte, DDR2-1066	5-5-5-15	580 MHz DDR, 2,2 Volt	3-3-3-5, 1T	4-4-4-12	1,59
OCZ OCZ2P10002G-K	ca. € 400,-	2x 1.024 MByte, DDR2-1000	5-5-5-15	580 MHz DDR, 2,4 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15	1,67
Kingston KHX8500D2K2/1G	ca. € 220,-	2x 512 MByte, DDR2-1066	5-5-5-15	540 MHz DDR, 2,2 Volt	3-3-3-5, 2T	4-4-4-12	1,75
Super Talent T800UX2GC4	ca. € 300,-	2x 1.024 MByte, DDR2-800	4-4-3-8	560 MHz DDR, 2,2 Volt	4-4-3-8, 2T	5-5-5-12, 2T	1,77
Mushkin EM2-6400 996527	ca. € 240,-	2x 1.024 MByte, DDR2-800	5-5-5-12	540 MHz DDR, 2,2 Volt	5-5-5-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,86
Kingston KHX6400D2K2/2G	ca. € 240,-	2x 1.024 MByte, DDR2-800	5-5-5-15	500 MHz DDR, 2,3 Volt	5-5-5-15, 2T	5-5-5-15, 2T	1,94
Crucial BL2KIT12864AA804	ca. € 330,-	2x 1.024 MByte, DDR2-800	4-4-4-18	460 MHz DDR, 2,2 Volt	4-4-4-12, 2T	Nicht möglich	2,03
MDT DIMM Kit 2048MB PC2-6400U	ca. € 190,-	2x 1.024 MByte, DDR2-800	5-5-5-18	480 MHz DDR, 1,8 Volt	5-5-5-15, 2T	Nicht möglich	2,05

GEHÄUSE

* Testsystem: Intel Core 2 Duo E6700, Asus P5B Deluxe, Ati Radeon X1900 XT, Zalman CNPS9500 AT, Be quiet! BQT P5



	Preis	Montageplätze	Lüfterplätze	Gewicht	Temp. CPU/VGA/Gehäuse*	Lautstärke in dB(A) und Sone	Wertung
NZTX Zero	ca. € 150,-	5 (5,25 Zoll), 8 (3,5 Zoll)	1x 80 mm, 7x 120 mm	Leicht (7 Kilo)	45/80/34 Grad Celsius	35 dB(A), 2,1 Sone	1,95
Silverstone TJ05-T	ca. € 135,-	4 (5,25 Zoll), 8 (3,5 Zoll)	2x 80 mm, 2x 120 mm	Normal (13 Kilo)	48/91/36 Grad Celsius	33 dB(A), 1,9 Sone	2,01
Aerocool Extremengine 3T	ca. € 75,-	4 (5,25 Zoll), 8 (3,5 Zoll)	1x 120, 140, 1x 250 mm	Leicht (8 Kilo)	48/79/33 Grad Celsius	34 dB(A), 2 Sone	2,06
Thermaltake Armor Jr.	ca. € 90,-	5 (5,25 Zoll), 5 (3,5 Zoll)	1x 92 mm, 2x 120 mm	Sehr leicht (5 Kilo)	47/81/33 Grad Celsius	33 dB(A), 1,8 Sone	2,06
Enermax Chakra	ca. € 70,-	5 (5,25 Zoll), 5 (3,5 Zoll)	2x 120 mm, 1x 250 mm	Leicht (7 Kilo)	43/81/34 Grad Celsius	35 dB(A), 2 Sone	2,07

NETZTEILE

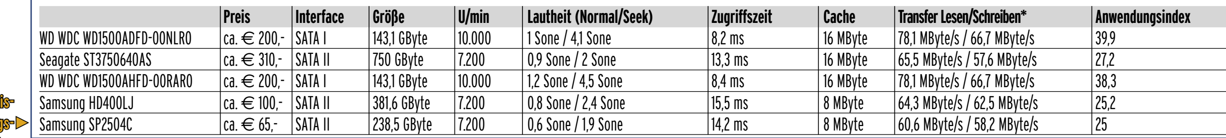
* Gemessen im 3D-Betrieb (3DMark03)



	Anbieter (u. a.)	Preis	Leistung (Herstellerangabe)	+3,3 V/+5 V/+12 V	Lautheit (Win/3D)	Temperatur (3D)*	Wertung
NoiseMagic Liberty ELT400AWT	www.pc-world.de	ca. € 110,-	400 Watt	28/35/20 (1), 20 (2) A	0,3/0,9 Sone	44 Grad Celsius	1,84
Enermax Liberty ELT500AWT	www.enermax.de	ca. € 80,-	500 Watt	28/30/22 (1), 22 (2) A	0,6/3,7 Sone	41 Grad Celsius	1,90
Antec Neo HE 550	www.antec.com	ca. € 90,-	550 Watt	24/20/18 (1), 18 (2), 18 (3) A	0,5/3,7 Sone	34 Grad Celsius	1,92
Be quiet! BQT P6-430-W Pro	www.be-quiet.de	ca. € 75,-	430 Watt	28/35/20 (1), 20 (2) A	0,5/0,9 Sone	44 Grad Celsius	1,96
Seasonic SS-500HT Active PFC F3	www.seasonic.com	ca. € 80,-	500 Watt	30/30/17 (1), 16 (2) A	0,7/1,3 Sone	47 Grad Celsius	2,00

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach



	Preis	Interface	Größe	U/min	Lautheit (Normal/Seek)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen/Schreiben*	Anwendungsindex	Wertung
WD WDC WD1500ADFD-00NLR0	ca. € 200,-	SATA I	143,1 GByte	10.000	1 Sone / 4,1 Sone	8,2 ms	16 MByte	78,1 MByte/s / 66,7 MByte/s	39,9	1,84
Seagate ST3750640AS	ca. € 310,-	SATA II	750 GByte	7.200	0,9 Sone / 2 Sone	13,3 ms	16 MByte	65,5 MByte/s / 57,6 MByte/s	27,2	1,85
WD WDC WD1500AHFD-00RAR0	ca. € 200,-	SATA I	143,1 GByte	10.000	1,2 Sone / 4,5 Sone	8,4 ms	16 MByte	78,1 MByte/s / 66,7 MByte/s	38,3	1,86
Samsung HD400LJ	ca. € 100,-	SATA II	381,6 GByte	7.200	0,8 Sone / 2,4 Sone	15,5 ms	8 MByte	64,3 MByte/s / 62,5 MByte/s	25,2	1,92
Samsung SP2504C	ca. € 65,-	SATA II	238,5 GByte	7.200	0,6 Sone / 1,9 Sone	14,2 ms	8 MByte	60,6 MByte/s / 58,2 MByte/s	25	1,98

Preis-Leistungs-Tipp

DVD-BRENNER

* Zeitdauer zum Auslesen einer präparierten Fehler-DVD



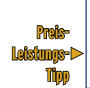
	Preis	Interface	Lautstärkeentwicklung	DVD+R/+RW/DVD-R/-RW/+R DL	Brenndauer DVD+R	Brenndauer DVD-R	Fehlerkorrektur*	Wertung
Samsung SH-S183	ca. € 40,-	SATA	2,4 Sone/39 dB(A)	18x/8x/18x/6x/8x/8x	5:29 Minuten	5:36 Minuten	4:43 Minuten	1,70
Plextor PX-760A	ca. € 75,-	IDE	2,9 Sone/40 dB(A)	18x/8x/18x/6x/10x/6x	5:38 Minuten	5:44 Minuten	4:52 Minuten	1,72
Samsung SH-W163A	ca. € 40,-	SATA	2,3 Sone/38 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:38 Minuten	5:46 Minuten	4:44 Minuten	1,76
Benq DW1655	ca. € 35,-	IDE	3,5 Sone/43 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:54 Minuten	6:07 Minuten	4:45 Minuten	1,94
Lite-On SHM-165P6S	ca. € 40,-	IDE	3,3 Sone/42 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	6:06 Minuten	6:15 Minuten	4:45 Minuten	2,00

STEREOSYSTEME



	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Teufel Concept C 2.1 USB	ca. € 120,-	2+1	130 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,50
Logitech Z-2300	ca. € 110,-	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Creative Gigaworks T20	ca. € 80,-	2	24 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,87
Speed Link Gravity 2.1 SL-8231	ca. € 40,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90
Creative I-Trigue L3800	ca. € 120,-	2+1	48 Watt	Einfach	Gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,93

MEHRKANALSYSTEME



	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Decoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-5500 Digital	ca. € 270,-	5+1	505 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,30
Creative Gigaworks S750	ca. € 360,-	7+1	700 Watt	–	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
Logitech Z-5450 Wireless	ca. € 240,-	5+1	315 Watt	Integriert	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,64
Creative Gigaworks G500	ca. € 220,-	5+1	310 Watt	–	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66
Teufel Concept G THX 7.1	ca. € 300,-	7+1	680 Watt	–	Gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66

SOUNDKARTEN



	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 95,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Creative SB Audigy 2 ZS	ca. € 100,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,54
Terratec Aureon 7.1 Universe	ca. € 140,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Sehr gut	1,70
Razer Barracuda AC-1 Gaming Audio Card	ca. € 180,-	Razer-Eigenentwicklung	4x Line-Out, digital, HD-DAI	Gering	Gut	Sehr gut	1,78
Terratec Aureon 7.1 Space	ca. € 85,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	2,32

Empfehlungen der Hardware-Redaktion

RADEON X1950 PRO ULTIMATE



Hersteller: Sapphire

Preis: Ca. € 200,-

Website: www.sapphiretech.de

WERTUNG: 2,93

Die „Ultimate"-Variante unterscheidet sich lediglich beim Kühlkörper von der herkömmlichen Radeon X1950 Pro von Sapphire. Bei dieser Karte kommt der Zalman VF900-Cu zum Einsatz, der seit Monaten die Referenzlisten der besten VGA-Kühler anführt. Der 75-mm-Lüfter ist direkt an der Platine angeschlossen, um von der Lüftersteuerung zu profitieren. Im 3D-Modus bleibt die Karte mit gemessenen 63 Grad Celsius sehr kühl, der Lärmpegel ohne Lüftersteuerung liegt bei leisen 0,6 Sone. Die Karte ist dank ihrer Schnelligkeit und der nahezu lautlosen Kühlung ein echter Spar-Tipp. (fg)

.AUDIO 370



Hersteller: Plantronics

Preis: Ca. € 70,-

Website: www.plantronics.de

WERTUNG: 1,60

Mit dem .Audio 370 erweitert Plantronics seine Audio-Serie. Das relativ große Headset wiegt nur 266 Gramm, die umschließenden Ohrmuscheln sind eckig geformt und mit Plüsch gefüttert. Der Kopfbügel passt sich perfekt an – ein sehr guter Tragekomfort ist damit garantiert. Das Mikrofon sitzt auf einem biegsamen Arm, der sich allerdings nicht in der Länge verstellen lässt. Das Anschlusskabel ist 2,80 Meter lang, die Sturung des Headsets erfolgt per Kabelfernbedienung. Das .Audio 370 liefert einen glasklaren und satten Sound mit einer guten Sprachqualität. (fg)

GIANT LOW-SENSE MAT



Hersteller: Scratch Designs

Preis: Ca. € 20,-

Website: www.scratch-designs.de

WERTUNG: 1,63

Wie der Name schon sagt, eignet sich das Maus-Pad bestens für Low-Sense-Spieler. Mit einer Breite von 500 mm und einer Höhe von 300 mm bietet die sehr rutschfeste Riesen-Stoffmatte genügend Platz beim Spielen mit einer extrem niedrige Maussensitivität. Dabei sorgt die geringe Höhe von 3 mm für eine sehr gute Ergonomie. Die Start- und Reibwiderstände sind niedrig, alle Testmäuse arbeiten präzise und ohne Aussetzer. Mit 0,6 Sone ist auch die Betriebslautstärke nervenschonend. Ein gutes Pad, wenn man mit der Größe und den Widerständen klarkommt. (fg)

KOPFHÖRER/HEADSETS

	Preis	Kabellänge	Gewicht	Tragekomfort	Hörtest Hochtonbereich	Hörtest Tieftonbereich	Wertung
Sennheiser PC160	ca. € 55,-	3 Meter	186 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,53
Speed-Link Medusa 5.1 Headset Progamer	ca. € 55,-	4 Meter	360 Gramm	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,59
Plantronics .Audio 370	ca. € 70,-	2,8 Meter	266 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,60
Razer Barracuda HP-1 Gaming Headphones	ca. € 120,-	2,5 Meter	310 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,63
Plantronics .Audio 350	ca. € 25,-	2,9 Meter	160 Gramm	Gut bis sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,74
Sharkoon Gamer Headset GH1	ca. € 15,-	2,5 Meter	200 Gramm	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,84

Preis-Leistungs-Tipp

MÄUSE

* Die Fanatec Headshot ist aktuell nur als Set erhältlich und ist dementsprechend als Set bewertet worden.

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Microsoft Habu	ca. € 60,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	120 Gramm	Ja	Nein	1,48
Logitech MX 518	ca. € 35,-	7 + Scrollrad	Optisch (LED)	USB	1.600 Dpi	110 Gramm	Ja	Nein	1,54
Raptor-Gaming M3	ca. € 50,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	100 Gramm	Ja	Nein	1,59
Razer Copperhead	ca. € 50,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	90 Gramm	Ja	Nein	1,59
Logitech G7	ca. € 60,-	6 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	130 Gramm	Ja	Ja	1,62
Logitech MX 610	ca. € 40,-	10 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 Dpi	140 Gramm	Ja	Ja	1,71
Logitech LX 7	ca. € 25,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	1.000 Dpi	130 Gramm	Ja	Ja	1,77
Logitech MX 1000	ca. € 40,-	8 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 Dpi	170 Gramm	Ja	Ja	1,78
Genius Navigator 535 Agama	ca. € 35,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	95 Gramm	Ja	Nein	1,83
Revoltec Fightmouse Advanced	ca. € 30,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	110 Gramm	Ja	Nein	1,84
Fanatec Headshot*	ca. € 100,-	6 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	135 Gramm	Ja	Nein	1,88
Genius Navigator 5000	ca. € 25,-	6 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	800 Dpi	130 Gramm	Ja	Ja	2,03

Preis-Leistungs-Tipp

TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Layout	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15	ca. € 65,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Ja	1,72
Logitech G11	ca. € 55,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33	Vorhanden	Ja	1,76
Revoltec Fightboard	ca. € 45,-	Gut	Full-Size/normal	USB	21	Vorhanden	Ja	1,86
Raptor-Gaming K2	ca. € 50,-	Gut	Full-Size/normal	USB	4	Vorhanden	Ja	2,00
Enermax Aurora	ca. € 50,-	Sehr gut	Full-Size/flach	USB	Keine	–	Ja	2,15
Saitek Eclipse II	ca. € 45,-	Gut	Full-Size/normal	USB	8	–	Ja	2,21
Ideazon MERC	ca. € 40,-	Gut	Mid-Size/normal	USB	45	–	Ja	2,25

Preis-Leistungs-Tipp

SPIELE-HARDWARE

Lenkräder

	Preis	Tasten	Schaltung	Anschluss	Einsatzbereich	Verarbeitung	Force Feedback	Wertung
Logitech G25	ca. € 210,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,39
Thrustmaster Rally GT Pro FF (Clutch Edition)	ca. € 100,-	9 + Steuerkreuz	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,69
Logitech Momo Racing	ca. € 95,-	6 Tasten	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcade	Gut	Befriedigend	1,96
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Force Feedback	ca. € 50,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Gut	1,98
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Rumble Force	ca. € 40,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Befriedigend	2,00

Preis-Leistungs-Tipp

Gamepads

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Anzahl Ministicks	Force Feedback	Wertung
Microsoft Xbox 360 Controller	ca. € 30,-	10 + 2 Trigger	7 (digital & analog)	USB, Xbox 360	Nein	2	Vorhanden	1,51
Thrustmaster Dual Trigger 2-in-1 Rumble F.	ca. € 20,-	12 + 2 Trigger	6 (digital & analog)	USB, PS/2	Nein	2	Vorhanden	1,86
Logic3 Storm Pad	ca. € 30,-	12	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	1,95
Logitech Chillstream	ca. € 25,-	10	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	-	1,96

Preis-Leistungs-Tipp

Joysticks

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Sonstige Ausstattung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster Force Feedback Joystick	ca. € 40,-	7 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,53
Saitek Cyborg Evo Force	ca. € 40,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,61
Saitek Cyborg Evo Wireless	ca. € 30,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Ja	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,65
Thrustmaster Hotas Cougar	ca. € 155,-	28 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,68
Logitech Extreme 3D Pro	ca. € 25,-	12 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,70

Preis-Leistungs-Tipp

Spiele-Rechner im Eigenbau

EINSTEIGER-PC



Prozessor: AMD Athlon 64 3800+ (Sockel 939)	€ 80,-
Kühler: Artic Cooling Freezer 64 Pro	€ 15,-
Hauptplatine: Foxconn 6100K8MA-RS (Nforce 410)	€ 55,-
RAM: Take MS DDR400, 512 MByte, CL3	€ 50,-
Grafikkarte: MSI NX7600GS-T2D256EH	€ 100,-
Soundkarte: Onboard	€ 0,-
Festplatte: Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II)	€ 65,-
Netzteil: Fortron FSP300-60THN-P (300 Watt)	€ 30,-
Gehäuse: Sharkoon Rebel 9 Economy	€ 40,-

AUFSTEIGER-PC



Prozessor: Intel Core 2 Duo E6400 (Sockel 775)	€ 195,-
Kühler: Arctic Cooling Freezer 7 Pro	€ 15,-
Hauptplatine: Gigabyte 965P-DS3 (i965X)	€ 125,-
RAM: Kingston 2x 512 MByte, DDR2-800, CL4	€ 170,-
Grafikkarte: MSI NX7900GTO-T2D512E	€ 230,-
Soundkarte: Onboard	€ 0,-
Festplatte: Hitachi HDS725050KLA360 (480 GByte)	€ 210,-
Netzteil: Be quiet! BQT P6-430-W (430 Watt)	€ 75,-
Gehäuse: Thermaltake Armor Jr.	€ 90,-

HIGH-END-PC



Prozessor: Intel Core 2 Extreme X6800 (Sockel 775)	€ 910,-
Kühler: Zalman CNPS9500 AT	€ 35,-
Hauptplatine: Asus P5W DH Deluxe (i975X)	€ 195,-
RAM: Corsair DDR2-1066, 2x 1.024 MByte, CL5	€ 360,-
Grafikkarte: 2x Asus EN8800GTX/HTDP	€ 1.090,-
Soundkarte: Creative SB X-Fi Extreme Music (PCI)	€ 90,-
Festplatte: WD WDC WD1500ADFD (140 GByte)	€ 190,-
Netzteil: Be quiet! BQT E5-700W (700 Watt)	€ 120,-
Gehäuse: NZTX Zero	€ 150,-

* Die Gesamtkosten beinhalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

ALTERNATE™
HARDWARE ▪ SOFTWARE ▪ ENTERTAINMENT








WWW.ALTERNATE.DE

24 h Bestellhotline: **01805-905040***

* € 0,14 / Minute

MAINBOARDS

ABIT	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
KN9	S, GL, sA	AM2 / nF4-U	D2	74,-
KN9 SLI	S, GL, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	119,-
AB9	S, GL, sA	775 / P965	D2	124,-
ASROCK				
K7NF2-RAID	S, L, sA	A / nF2-U	D	39,-
ASUS				
M2N-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	129,-
M2N32-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	AM2 / nF590-SLI	D2	174,-
GIGABYTE				
M55Plus-S3G	S, V, GL, F, sA	AM2 / nF430	D2	84,-
MSI				
K9N Neo-F	S, GL, sA	AM2 / nF550	D2	77,-
K9N Ultra-2F	S, GL, sA	AM2 / nF570	D2	89,-
K9N Platinum	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-U	D2	109,-
K9N SLI Platinum	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	129,-
K8N Neo3-F	S, GL, sA	754 / nF4	D	55,-
K8T Neo2-F	S, GL	939 / K8T800P	D+	49,-
K8N Neo4-F	S, GL, sA	939 / nF4	D+	69,-
K8N SLI-FI	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D+	94,-
P965 Neo-F	S, GL, sA	775 / P965	D2	105,-

Sockel 939 Mainboard

DFI Infinity NF4 Ultra-U

- NVIDIA® nForce 4 Ultra Chipsatz
- 4x DDR-RAM
- 2x U-133, 6x S-ATA II RAID
- 1x PCIe x16, 1x PCIe x2, 3x PCI
- 4x USB 2.0, FireWire
- Gigabit LAN
- 8 Kanal-Sound



54,-

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / SO: SO-DDR-RAM / SO2: SO-DDR2-RAM / +: auch ECC / *: nur ECC Registered // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / GL: Gigabit LAN / S: Sound / WL: Wireless LAN / V: VGA / B: Bluetooth / R: IDE-RAID / sA: SATA-RAID

CPUs

Tagespreise!

INTEL®

Pentium® 4 (478)		FSB	Cache	tray	boxed
2,8 GHz	Northwood	533	1x 512	114,-	
3,0 GHz	Prescott	800	1x 1.024	139,-	
Pentium® D (775)		**GHz**	**Cache**	**tray**	**boxed**
915	Presler	2,8	2x 2.048		116,-
925	Presler	3,0	2x 2.048	139,-	
940	Presler	3,2	2x 2.048		194,-
945	Presler	3,4	2x 2.048	154,-	169,-
Core™ Duo (479)		**GHz**	**Cache**	**tray**	**boxed**
T5600	Merom	1,83	2x 1.024		246,-
T7200	Merom	2,0	2x 2.048		294,-
T7400	Merom	2,16	2x 2.048		424,-
Core™ 2 Duo (775)		**GHz**	**Cache**	**tray**	**boxed**
E6300	Conroe	1,86	2x 1.024	180,-	186,-
E6400	Conroe	2,13	2x 1.024	214,-	224,-
E6600	Conroe	2,4	2x 2.048	304,-	309,-
E6700	Conroe	2,66	2x 2.048		509,-
Q6600	Kentsfield	2,4	2x 4.096		849,-
X6800	Conroe XE	2,93	2x 2.048		979,-
QX6700	Kentsfield	2,66	2x 4.096		989,-

AMD

Athlon™ 64 (939)		GHz	Cache	tray	PIB
3200+	Venice	2,0	1x 512	56,-	60,-
3500+	Venice	2,2	1x 512		78,-
3800+	Venice	2,4	1x 512	79,-	92,-
4000+	San Diego	2,4	1x 1.024	94,-	
Athlon™ 64 (AM2)					
3500+	Orleans	2,2	1x 512	77,-	89,-
3800+	Orleans	2,4	1x 512		99,-
Athlon™ 64 X2 (AM2)					
3800+ EE	Windsor	2,0	2x 512	109,-	136,-
4200+ EE	Windsor	2,2	2x 512	139,-	169,-
4600+ EE	Windsor	2,4	2x 512	189,-	239,-
5000+	Windsor	2,6	2x 512	239,-	269,-
5200+	Windsor	2,6	2x 1.024	269,-	294,-
Opteron™ (939)					
165	Denmark	1,8	2x 1.024		164,-
175	Denmark	2,2	2x 1.024		244,-
180	Denmark	2,4	2x 1.024		309,-
185	Denmark	2,6	2x 1024		444,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 3-3-3	100,-	96,-
DDR HyperX	1,0 GB	400 / 2-3-2	122,-	116,-
DDR HyperX	2,0 GB	400 / 2-3-2	236,-	
SO-DDR	1,0 GB	400 / 3-3-3		124,-
DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4	126,-	120,-
DDR2	1,0 GB	667 / 5-5-5	132,-	123,-
DDR2	2,0 GB	533 / 4-4-4	244,-	
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	250,-	
SO-DDR2	1,0 GB	533 / 4		121,-
SO-DDR2	1,0 GB	667 / 5		124,-
GEIL				
DDR Value	1,0 GB	400 / 2.5-4-4	108,-	99,-
DDR Value	2,0 GB	400 / 2.5	202,-	
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	132,-	126,-
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	259,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 4-4-4	244,-	
OCZ				
DDR2 System Elite	1,0 GB	533 / 4-4-4	114,-	109,-
DDR2 System Elite	1,0 GB	667 / 5-5-5	118,-	112,-
DDR2 Platinum	1,0 GB	800 / 4-5-4	137,-	132,-
DDR2 System Elite	2,0 GB	533 / 4-4-4	222,-	
DDR2 System Elite	2,0 GB	667 / 5-5-5	228,-	

MDT		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 2.5	122,-	114,-
DDR	2,0 GB	400 / 2.5	232,-	
SO-DDR	1,0 GB	400 / 2.5		116,-
DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4	116,-	112,-
DDR2	1,0 GB	667 / 4-4-4	116,-	113,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	120,-	118,-
DDR2	2,0 GB	533 / 4-4-4	224,-	254,-
DDR2	2,0 GB	667 / 4-4-4	230,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	240,-	
SO-DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4		112,-
SO-DDR2	1,0 GB	667 / 4-4-4		115,-
A-DATA				
DDR V-DATA	1,0 GB	400 / 3		86,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5		115,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5	122,-	
BUFFALO				
DDR Select	1,0 GB	400 / 3-3-3	98,-	92,-
DDR Select	2,0 GB	400 / 3-3-3	188,-	
DDR2 Select	1,0 GB	533 / 4-4-4	110,-	103,-
DDR2 Select	1,0 GB	667 / 5-5-5	114,-	106,-
DDR2 Select	2,0 GB	533 / 4-4-4	210,-	
DDR2 Select	2,0 GB	667 / 5-5-5	216,-	
SO-DDR2 Select	1,0 GB	533 / 4-4-4		106,-
SO-DDR2 Select	1,0 GB	667 / 5-5-5		109,-

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EN7300GT SILENT/HTD	PCIe	256-D2 / 7300GT	84,-
EN7600GT/2DHT	PCIe	256-G3 / 7600GT	149,-
EN7900GS/2DHT	PCIe	256-G3 / 7900GS	199,-
EN8800GTS/HTDP	PCIe	640-G3 / 8800GTS	469,-
EN8800GTX/HTDP	PCIe	768-G3 / 8800GTX	599,-
N6200/TD	AGP	128-DD / 6200	39,-
N7600GS/HTD	AGP	256-DD / 7600GS	114,-
CLUB 3D			
7600GS	PCIe	256-D2 / 7600GS	99,-
7600GT	PCIe	256-G3 / 7600GT	139,-
7600GS	AGP	256-D2 / 7600GS	119,-
GAINWARD			
BP7600GS SILENT FX	PCIe	256-D2 / 7600GS	109,-
BP7600GT	PCIe	256-G3 / 7600GT	139,-
BP7900GS	PCIe	512-G3 / 7900GS	209,-
BP7950GT	PCIe	512-G3 / 7950GT	279,-
BA7800GS GS GLH	AGP	512-G3 / 7800GS	319,-
XPERTVISION			
7600GT	PCIe	256-G3 / 7600GT	129,-
7950GT	PCIe	512-G3 / 7950GT	269,-
7300GT Sonic	PCIe	256-G3 / 7300GT	79,-
8800GTX	PCIe	768-G3 / 8800GTX	619,-
8800GTS	PCIe	640-G3 / 8800GTS	449,-
7600GT	AGP	256-G3 / 7600GT	139,-
GIGABYTE			
NX76T256D-RH	PCIe	256-G3 / 7600GT	159,-
N76G256D-RH	AGP	256-D2 / 6800GS	119,-
LEADTEK			
PX7900GS-TDH	PCIe	256-G3 / 7900GS	189,-
PX7950GT-TDH	PCIe	256-G3 / 7950GT	249,-
PX7950GT-TDH	PCIe	512-G3 / 7950GT	279,-
A7600GT-TDH	AGP	256-G3 / 7600GT	179,-
MSI			
NX6200-TD E	PCIe	128-DD / 6200TC	39,-
NX7600GS-T2D EH	PCIe	256-D2 / 7600GS	109,-
FX5200-TD LF	AGP	128-DD / FX5200	39,-
NX7600GS-TD	AGP	256-D2 / 7600GS	125,-
XFX			
7600GT XT	PCIe	256-G3 / 7600GT	149,-
7950GT 610M	PCIe	512-G3 / 7950GT	319,-
8800GTS	PCIe	640-G3 / 8800GTS	399,-
8800GTX XXX	PCIe	768-G3 / 8800GTX	679,-
7600GT	AGP	256-G3 / 7600GT	169,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAX1950XT/HTVDP	PCIe	256-G3 / X1950XT	259,-
EAX1950CF/HP	PCIe	512-G4 / X1950	379,-
EAX1950XTX/HTVDP	PCIe	512-G4 / X1950XTX	379,-
A9250/TD	AGP	128-DD / 9250	34,-
GECUBE			
X1800GTO	PCIe	256-G3 / X1800GTO	149,-
X1950XT	PCIe	256-G3 / X1950XT	239,-
X1600PRO	AGP	256-D2 / X1600PRO	109,-
MSI			
RX1600PRO-TDE	PCIe	256-D2 / X1600PRO	89,-
RX1650PRO-T2D	PCIe	256-G3 / X1650PRO	109,-
SAPPHIRE			
X1650PRO	PCIe	256-G3 / X1650PRO	119,-
X1900GT	PCIe	256-G3 / X1900GT	169,-
X1950PRO	PCIe	256-G3 / X1950PRO	189,-
X1950XT	PCIe	256-G3 / X1950XT	249,-
X1950XTX ViVo	PCIe	512-G4 / X1950XTX	349,-
X1600PRO	AGP	256-D2 / X1600PRO	109,-
X1600PRO	AGP	512-D2 / X1600PRO	129,-
X1650PRO	AGP	256-G3 / X1650PRO	129,-

FESTPLATTEN

IDE

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
SP0842N	U-133	80	9 / 2 / 7.200	43,-
SP1654N	U-133	160	9 / 8 / 7.200	56,-
SP2514N	U-133	250	9 / 8 / 7.200	67,-
WD				
WD400JB	U-100	40	9 / 8 / 7.200	42,-
WD800JB	U-100	80	9 / 8 / 7.200	43,-
WD3200JB	U-100	320	9 / 8 / 7.200	89,-

S-ATA

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
HD080HJ	SATA2	80	9 / 8 / 7.200	44,-
HD160JJ	SATA2	160	9 / 8 / 7.200	55,-
SP2504C	SATA2	250	9 / 8 / 7.200	69,-
HD321KJ	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	84,-
HD401LJ	SATA2	400	9 / 16 / 7.200	109,-
HITACHI				
HDS728080	SATA2	80	9 / 8 / 7.200	42,-
HDT725025	SATA2	250	9 / 8 / 7.200	69,-
MAXTOR				
6V080E0	SATA2	80	9 / 8 / 7.200	43,-
6V200E0	SATA2	200	9 / 8 / 7.200	66,-
SEAGATE				
ST3250820AS	SATA2	250	8 / 8 / 7.200	72,-
ST3320620AS	SATA2	320	8 / 16 / 7.200	96,-
ST3750640AS	SATA2	750	8 / 16 / 7.200	369,-
WD				
WD740AD	SATA	74	4 / 16 / 10.000	138,-
WD800JD	SATA2	80	9 / 8 / 7.200	43,-
WD1500AD	SATA	150	5 / 16 / 10.000	199,-
WD1500AH	SATA	150	5 / 16 / 10.000	209,-
WD2500KS	SATA2	250	9 / 16 / 7.200	74,-
WD3200KS	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	94,-

DVD-LAUFWERKE

DVD±RW

ATAPI	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
AOPEN DW1670 Schwarz	16x / 8x	34,90	
LG GSA-H12NBB	18x / 10x	42,-	
LG GSA-H12NBB schwarz	18x / 10x	39,90	47,-
LITEON LH-18A1H*	18x / 8x	42,-	
LITEON LH-18A1P*	18x / 8x	39,-	
NEC AD-5170A*	18x / 8x	39,-	
NEC AD-7170A*	18x / 8x	42,-	
NEC AD-7173A*	18x / 8x	44,-	
PHILIPS SPD8004 Slim schwarz	8x / 4x	64,-	
PIONEER DVR-111D*	18x / 8x	42,-	
PIONEER DVR-111*	18x / 8x	44,-	
SAMSUNG SH-S182D*	18x / 8x	35,90	44,-
SAMSUNG SH-S182M*	18x / 8x	39,90	44,-
USB 2.0			
LG GSA-E10L schwarz	16x / 10x		84,-
PHILIPS SPD3000CC	16x / 8x		64,-
SAMSUNG SE-S184M schwarz	18x / 8x		72,-
S-ATA			
SAMSUNG SH-S183A*	18x / 8x	44,-	

* in verschiedenen Farben erhältlich

PCIe Grafikkarte

XFX GF8800GTS

- NVIDIA® GeForce™ 8800 GTS Chip
- 640 MB GDDR3-RAM (320 Bit)
- 500 MHz Chiptakt
- 1.600 MHz Speichertakt
- 2x DVI-I (Dual Link, HDCP), TV-Out
- retail



399,- XFX

NETZWERK & KOMMUNIKATION

Wireless LAN

ASUS	Mbit/s	Typ	€
WL-138G v2	54	PCI	22,-
AVM			
FRITZ!Box WLAN 3030	54	Router/Modem	119,-
FRITZ!Box WLAN 3070	54	Router/Modem	124,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7050	125	Rout./Mod./VoIP	159,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7170	125	Rout./Mod./VoIP	199,-
D-LINK			
DWL-G520	108	PCI	39,-
DWL-G630	54	PC-Card	27,-
DWL-G132	108	USB2.0-Stick	39,-
DSL-G684T	54	Router/Modem	79,-
DI-724GU	108	Gigabit Router	159,-
DVA-G3342SB Horst Box	54	Rout./Mod./VoIP	369,-
LINKSYS			
WMP54G	54	PCI	34,-
WPC300N	300	PC-Card	94,-
WUSB54GC	54	USB2.0	34,-
WAP54G	54	Access Point	64,-
WRT54G-D2	54	Router	62,-
WRT54GS	54	Router	74,-
NETGEAR			
WPN311 RangeMax	108	PCI	49,-
WPN511 RangeMax	108	PC-Card	49,-
WPN111 RangeMax	108	USB2.0-Stick	49,-
WPN802 RangeMax	108	Access Point	79,-
WPN824 RangeMax	108	Router	79,-
DG834PNB RangeMax	108	Router/Modem	124,-

Modems

AVM	Art	Typ	€
FRITZ!Card PCI v2.1	ISDN	PCI	59,-
FRITZ!Card USB v2.1	ISDN	USB	64,-
FRITZ!Card PCMCIA	ISDN	PC-Card	169,-
DEVOLO			
MicroLink 56K	analog	PCI	26,-
MicroLink 56K Fun	analog	USB	44,-
D-LINK			
DSL-380T	DSL	RJ-45	37,-

Router

AVM	Art	Ports	€
FRITZ!Box 2070	DSL-Modem	4	89,-
FRITZ!Box Fon 5050	DSL-Modem/VoIP	2	124,-
D-LINK			
DI-604	DSL	4	33,-
DSL-584T	DSL-Modem	4	69,-
DGL-4100	Gigabit Router	4	104,-
NETGEAR			
RP614	DSL	4	34,-
WNR854T	Gigabit Router	4	146,-
LINKSYS			
AG241	DSL-Modem	4	54,-

PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

200 GB U-100 Festplatte

SEAGATE ST3200822A-RK

- Barracuda 7200.7
- 200 GB Kapazität
- 8,5 ms Zugriffszeit
- 8 MB Cache
- 7.200 UPM
- U-100

49,90 Seagate

PC-Gehäuse

COOLER MASTER	Farbe	Typ	Netzteil	€
Centurion 5	Schwarz/Silber	Midi	–	54,-
Stacker	Silber/Schwarz	Big	–	133,-
LIAN LI				
PC-60A Plus II	Silber	Midi	–	129,-
PC-V1000B Plus	Schwarz	Midi	–	199,-
THERMALTAKE				
Soprano VX	Piano-Lack Schwarz	Midi	–	59,-
Armor +Window Kit	Schwarz	Big	–	124,-
SILVERSTONE				
TJ08	Schwarz	Midi	–	84,-
LC17	Schwarz	HTPC	–	94,-
SUGO SG01	Silber	HTPC	–	109,-
LC16M	Silber	HTPC	–	209,-

Netzteile

Diverse	Leistung	Typ	€
COOLER MASTER eXtremePower	380 W	ATX2	34,-
ENERMAX Liberty	400 W	ATX2	69,-
ENERMAX Liberty	500 W	ATX2	99,-
HIPER HPU-4K530 Modular	530 W	ATX2	84,-
SHARKOON SHA350-8P	350 W	ATX2	34,-
ZALMAN ZM600-HP	600 W	ATX2	149,-

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme

SYSTEA	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Grafik	€
Iron A701	Celeron D 351	512 MB	80 GB	16/48x DVD-ROM	S3 onboard	339,-
Emerald A701	Sempron64 3200+	512 MB	80 GB	16/48x DVD-ROM	NVIDIA GeForce 6100 onboard	349,-
Ruby A701	Athlon64 3200+	512 MB	160 GB	18x DVD-DL-Brenner	128 MB GeForce 7100GS	459,-
Diamond A701	Athlon64 X2 4200+	1024 MB	250 GB	18x DVD-DL-Brenner	256 MB GeForce 7600GS	649,-
Titanium A701XPH	Pentium 4 541	512 MB	160 GB	18x DVD-DL-Brenner	128 MB GeForce 7100GS	549,-
Gold A701	Core 2 Duo E6300	1024 MB	250 GB	18x DVD-DL-Brenner	256 MB GeForce 7600GS	729,-
Brilliant A701	Athlon64 X2 EE 4600+	2048 MB	2x 250 GB	18x DVD-DL-Brenner	512 MB GeForce 7950GT	1.269,-
Platinum A701	Core 2 Duo E6600	2048 MB	2x 250 GB	18x DVD-DL-Brenner	512 MB GeForce 7950GT	1.399,-

Notebooks

ASUS	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
A6JC-Q176M	Core 2 Duo T5500 (1,6 GHz)	15.4	1.024 MB	100 GB	DVD±RW DL	WLAN, MCE	1.079,-
A7CC-7S001M	Core 2 Duo T5500 (1,66 GHz)	17.1	1.024 MB	120 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP MediaCenter	1.369,-
F2HF-5A021P	Celeron M 440 (1,86 GHz)	15.0	1.024 MB	80 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Pro	799,-
VX1-5E008P-A	Core 2 Duo T7400 (2,16 GHz)	15.0	2.048 MB	160 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Pro	2.629,-
SAMSUNG							
R40 Cinoso	Core 2 Duo T5500 (1,66 GHz)	15.4	1.024 MB	100 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Home	999,-
R45-Pro Bernie	Core 2 Duo T5500 (1,66 GHz)	15.0	512 MB	80 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Pro	1.059,-
X60-Pro Benito	Core2Duo T7200 (2.0 GHz)	15.4	1.024 MB	120 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Pro	1.959,-
M55-Pro Booker	Core2Duo T7200 (2.0 GHz)	17.0	1.024 MB	100 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Pro	2.139,-

TFT-MONITORE

BELINEA		ms	Zoll	Merkmale	€
1705 S1	si	8	17.0	Sound	179,-
1905 S1	si	8	19.0		199,-
1975 S1	si	2	19.0	DVI-D/USB/Sound	279,-
22 W Artistline	si	5	22.0	Sound	309,-
BENQ					
FP73G	si	5	17.0	DVI-D	179,-
FP91G+	si	8	19.0	DVI-D/Pivot	199,-
FP93GX	si	2	19.0	DVI-D	249,-
FP202W	bl	8	20.1	DVI-D	299,-
EIZO					
S1931SH	bl o. gr	16	19.0	DVI-D/Sound	449,-
S1931SE	bl o. gr	16	19.0	DVI-D/Sound	449,-
S2100	bl o. gr	16	21.3	DVI-D/USB	889,-
IIYAMA					
E1900S	bl o. si	5	19.0	DVI-D/Sound	239,-
E2200WSV-B1	bl	5	22.0	Sound	339,-
SAMSUNG					
931BF	bl	2	19.0	DVI-D	289,-
205BW	si	6	20.0	DVI-D	339,-
225BW	si	5	22.0	DVI-D	399,-
Diverse					
HANNSG HC194DP	si	8	19.0	DVI-I/Sound	184,-
HANNSG HW191DP	si	5	19.0	DVI-D/Sound	209,-
VIEWSONIC VX922	bl	2	19.0	DVI-D	309,-
NEC 90GX2 Pro	si	2	19.0	DVI-D	349,-

MICROSOFT Betriebssystem

Windows® Vista™ Ultimate

MICROSOFT® Windows® Vista™ Ultimate ist die umfassendste Edition von Vista und bietet effiziente Arbeitsabläufe, erhöhte Mobilität und die perfekte Multimedia-Umgebung in einem System.

- „Aero Glass" Benutzeroberfläche
- System-Builder Version (ohne Support)
- erhältlich als 32-Bit- oder 64-Bit-Version

Symbolische Abbildung

189,- Microsoft

EINGABE & GAMING

Tastaturen

Diverse	Anschluss	€
CHERRY eVolution Stream Desktop	USB/PS2	16,-
IDEAZON MERC Gaming Keyboard	USB	39,-
LOGITECH Media Keyboard Elite	USB, PS/2	24,-
RAPTOR-GAMING K2	USB	49,-
RAZER Tarantula Keyboard	USB	129,-
SAITEK Eclipse II	USB	59,-
SHARKOON Luminous Mediaboard	PS/2, USB	24,-

Gamepads & Joysticks

Diverse	Typ	€
LOGITECH Rumblepad II refresh	Gamepad	28,-
LOGITECH Cordless Rumblepad II	Gamepad	39,-
SAITEK Cyborg EVO	Joystick	29,-
SAITEK X52 Pro Flight Control	Joystick	169,-

Mäuse

Diverse	Anschluss	€
LOGITECH MX518	USB, PS/2	44,-
LOGITECH MX Revolution	USB	79,-
LOGITECH G5 Laser Mouse	USB2.0	59,-
MS IntelliMouse Explorer 3.0	USB	29,-
MS Habu Gaming Mouse	USB	49,-
RAZER Copperhead Gaming Mouse	USB	69,-
SAITEK Gaming Mouse 1600	USB	29,-

Mauspads & Zubehör

Diverse	Material	€
GAMESDOCTOR X9001 Gaming	Stoff	12,50
RAZER Mantis Speed	Stoff	24,-
RAZER eXact Mat	Plastik	29,-
SHARKOON 1337 „Shooter"	Stoff	9,90
STEELPAD QcK	Stoff	9,50

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE X-Fi Xtreme Audio	PCI	59,-
CREATIVE X-Fi Xmod	USB 2.0	79,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Gamer	PCI	89,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Gamer Fatal1ty	PCI	139,-
CREATIVE X-Fi Elite Pro	PCI	249,-
TERRATEC Aureon 5.1	PCI	18,-
TERRATEC Aureon 7.1 Dolby Digital	PCI	52,-

Headsets	Anschluss	€
CREATIVE HS-600	Klinke	29,-
LOGITECH Premium Stereo USB 350	USB	44,-
PLANTRONICS .Audio 350	Klinke	34,-
SAITEK GH50 Surround Headset	USB	59,-
SENNHEISER PC 150	Klinke	44,-
SPEEDLINK Medusa 5.1 ProGamer	USB+Klinke	79,-

GAMES

Action	€
Armed Assault	46,-
Battlefield II Euro Force Booster Pack Addon	7,90
Battlefield II Special Forces Addon	26,90
Battlefield 2142	47,-
Blazing Angels Squadron of WWII	38,90
Half Life I Anthology	16,90
Peter Jacksons King Kong	38,90
Strategie	
Anno 1701	44,-
Age of Empires III - War Chief Addon	29,-
Civilization IV	22,90
Heroes of Might & Magic 5: Hammers of Fate Addon	21,-
Herr der Ringe - Die Schlacht um Mittelerde II	45,-
Herr der Ringe - Die Schlacht um Mittelerde II Aufstieg des Hexenkönigs Addon	25,-
Medieval II	44,-
Warcraft III Gold inkl. Frozen Throne	19,-
Warcraft III - Reign of Chaos Addon	9,90
Warcraft III - Frozen Throne Addon	10,90
Warhammer - Mark of Chaos	44,-

Rollenspiel & Adventure	€
Everquest 2 Echoes of Faydwer	33,-
Geheimakte Tunguska	36,-
Guild Wars Nightfall	37,90
Guild Wars Factions	37,90
Heroes of Might&Magic 5	42,90
Neverwinter Nights II	45,-
The Elder Scrolls IV: Oblivion	31,90
The Elder Scrolls IV: Oblivion Knights of the Nine Addon	21,-
Titan Quest mit dt. Untertiteln	26,-
World of Warcraft	19,-
World of Warcraft: Burning Crusade AddOn	31,90
Sport & Simulation	
Die Sims 2	44,90
Die Sims 2 - Haustiere Addon	26,-
Die Sims 2 - Wilde Campusjahre Addon	26,90
Die Sims 2 - Nightlife Addon	26,90
FIFA Football 07	47,-
Flight Simulator X	47,-
Need for Speed Carbon	47,-
NHL 07	44,-

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.

Komfortabel bezahlen

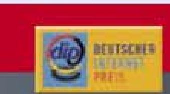
Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.

Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.

PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.











ALTERNATE ist Testsieger! „Bester Mix aus großer Auswahl, angemessenen Preisen und leichter Bestellung. Die Homepage setzt Maßstäbe in Bedienbarkeit und Informationsgehalt." (Test: „Die besten Online-Shops", PC Professionell 06/2006)

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805 - 905040 *
Fax: 01805 - 905020 *
Mail: mail@alternate.de

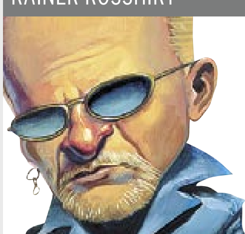
ALTERNATE STORES

Mo - Fr: 9:00 - 22:00 Uhr
Sa: 9:00 - 18:00 Uhr

Rossis Rumpelkammer



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



Google ist aus dem modernen Leben nicht mehr wegzudenken. Aber können Sie noch googeln, ohne in tiefsinnige, philosophische Betrachtungen zu verfallen?

Die Älteren unter uns werden sich vielleicht noch erinnern, wie es früher war, wenn man etwas wissen wollte. Man musste mühsam einen längeren Fußweg in die Bücherei unternehmen und sich durch Tonnen bedruckten Papiers wühlen. Von den Gefahren des richtigen Lebens, denen man dabei permanent ausgesetzt war, ganz zu schweigen. Andersartige Informationen erforderten sogar einen noch höheren Aufwand, was zu hochnotpeinlichen Gesprächen mit den Eltern und anderen Wissensträgern führen konnte. Inzwischen gibt es für alle Lebenslagen Google. Musik, Texte, Adressen und selbst der Blick in Nachbars Garten kann gegoogelt werden. Kein Wunder, dass ich mich alt fühle, nur weil ich mich noch an vorgoogelsche Zeiten erinnere. Wenn man jemanden einen Brief schreiben wollte, musste man doch tatsächlich noch auf Papier schreiben, eintüten, den Brief bei der Post abgeben und auf Antwort warten. Wenn man die Adresse des Betreffenden nicht kannte, wurde es extrem umständlich. Dank Google gibt es aber keine Unbekannten mehr und nahezu jeder kann ergoogelt werden, wenn er nicht gerade sein Leben als tibetanischer Mönch fristet. Aber selbst da wäre ich mir nicht mehr sicher. Doch nicht nur das – inzwischen befürchte ich, paranoid zu werden, weil ich ernsthaft glaube, dass Google nichts weiter als die Weltherrschaft will. Eine Firma, die ein Portal wie YouTube kauft und die dafür nötigen 1,65 Mrd. Dollar aus der Portokasse nimmt, ist zu allem fähig! Ich sehe Google-Satelliten über meinem Haus kreisen, und seit ich bei Google Earth mein eigenes Auto im Halteverbot parken sah, wundert mich nichts mehr. Die Fenster blick- beziehungsweise googeldicht zu machen erschien mir da als logischer Schritt. In zwei Jahren wird mich wohl Google über meinen Kontostand informieren. Das alleine wäre ja schon gruselig genug. Aber was ist, wenn ich mich selbst nicht in Google finde? Höre ich dann auf zu existieren oder habe ich noch gar nicht existiert? Sollten Sie sich fragen, warum ich diese Zeilen geschrieben habe – Sie können die Antwort mühelos in Google finden. Falls nicht, werde ich das wohl nie geschrieben haben, falls ich überhaupt existiere.

E-MAIL- & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

WOW

Moin Rossi,

ich schleim nicht lange rum, sondern komme gleich zur Sache: Wie kann man einem **WoW**-*Süchtigen klar machen, dass es noch was anderes als Computer und/oder* **WoW** *gibt? Mein Freund sitzt seit knapp drei Monaten nur vor diesem Spiel und vernachlässigt (fast) alles andere um sich herum. Bestes Beispiel war mal wieder die letzte Netzwerk-Party (ja, dafür ist er zu haben ...). Wir wollten* **Warcraft 3** *spielen, aber ein anderer hat das hinbekommen, dass man* **WoW** *offline spielen kann. Schön und gut, aber dann spielt unser „Suchti" und wird gleich wieder aggressiv und beschimpft einen, nur weil unser PC-Pro wieder an seinen Rechner wollte, und ist abgehauen, weil wir dann nicht nach seiner Pfeife getanzt und etwas anderes gespielt haben. Nun bitte ich dich um deine Meinung, danke.*

Gruß Sebastian

Ich habe die Erfahrung gemacht, dass man in den meisten Fällen schlicht und einfach nichts tun muss. Sehr oft handelt es sich hier um eine vorübergehende Phase. Eigentlich ist auch nichts Schlimmes daran. Wohl jeder von uns hatte schon mal eine Beschäftigung, die ihm so viel Freude bereitete (die Redewendung „Befriedigung verschaffte" wird hier ganz bewusst vermieden, um Schmutzfinken keine Angriffsfläche zu bieten), dass er alles andere dafür vernachlässigte. So gut wie immer kommt dann der Punkt, an dem man damit aufhört, weil man dem genug davon oder andere Gründe hat. Bei mir war der Grund übrigens die erste große Erhöhung der Benzinpreise. Ich selbst kannte **WOW**linge, die von heute auf morgen in die Reste ihres früheren Lebens zurückgekehrt sind. Gelegentliche Rückfälle sind da zwar fast an der Tagesordnung, aber ohne sonderliche Relevanz. Ganz im Ernst: Ich kenne niemanden, der an einem Computerspiel hängen geblieben ist. Wenn es ein Freund von dir ist, solltest du es ihm einfach nachsehen und warten, bis der Virus von selbst inaktiv wird.

Alter Ego

Mit Befremden muss ich bei den PC-Games-Redakteuren einen Trend zur lateinischen oder griechischen Sprache feststellen. Wahrscheinlich liegt es an einem kollektiven Besuch der Redaktion an der Volkshochschule zum Lehrgang „Latein heute und gestern", dass ihr nun ständig von einem „Alter Ego" sprecht. Was beim Olymp ist das? Spielen sie etwa alle auf dein Alter an? Bist du vielleicht ein egoistischer alter Mann? Wenn ihr in Zukunft noch mehr so schöne Fremdwörter auf Lager habt, sendet mir doch bitte ein in Leder gebundenes Fremdwörterlexikon (Latein-Deutsch/Deutsch-Latein) zu. Vielen Dank schon mal im Voraus.

Sascha N.

Hierbei handelt es sich zwar um ein Fremdwort, aber keineswegs um ein unbekanntes – geschweige denn, dass wir in fremden Zungen sprechen würden. Das tun bei uns nur die Jungs von buffed.de. Der Ausdruck „Alter Ego" bezeichnet schlicht das „andere Ich", welches man in Computerspielen zu steuern pflegt, aber das wirst du ja schon geahnt haben. Ein froschledernes Fremdwörterlexikon ist hierfür keineswegs vonnöten. Da wir unsere Leser eigentlich ungern mit Fremdwörtern ärgern, wären wir natürlich auch gerne bereit, ein deutsches Wort dafür zu verwenden, wenn es denn genauso eingängig, unverwechselbar und kurz wäre. Für diesbezügliche Vorschläge haben wir immer ein offenes Ohr. Oder gehörst du zu den Fremdwortverweigerern, die neben ihrer Tastatur noch ein Rollkugeleingabegerät haben? Wie ist inzwischen eigentlich das deutsche Wort, seit die Dinger keine Kugeln mehr haben und selber gucken, wohin sie geschoben werden? Der Erste, der mir diese Frage beantworten kann, erhält einen unglaublichen Preis aus meinem Fundus.

Der Yeti

Hi Rossi,

die Beiträge in Heft und Forum erinnern mich immer wieder an den Yeti! Der wurde auch nur von einem Spinner gesehen und jetzt glauben viele, dass es ihn gibt! Das ist doch lächerlich! Von dir liest man ständig im Heft, Forum und Chat, aber der Yeti ist dort nie aufgetaucht!!

Mit freundlichen Grüßen: Zonny

Den Zusammenhang habe ich jetzt, ehrlich gesagt, nicht verstanden. Ist der Yeti noch nicht aufgetaucht, weil ich im Forum poste? Von unseren Lesern gibt es jedenfalls mehr, die den Yeti gesehen haben, als welche, die mich sehen mussten. In meinem Bekanntenkreis sehen mich die Leute ständig, aber dort hält sich auch die Meinung, dass der Yeti ein erfreulicherer Anblick wäre. Da mir der Sinn deiner E-Mail unklar ist und ich inzwischen sogar den Überblick über meine Antwort verloren habe, gehe ich jetzt besser wieder den Reinhold erschrecken.

Der Vorreiter

Hallo Herr Rosshirt,

durch meine Freundin habe ich jetzt das Reiten (Pferde) angefangen und stelle fest, dass ich zunehmend das Interesse an Computerspielen verliere. Meine Fragen: Wo wird mehr Adrenalin ausgeschüttet? Kurz bevor man beim Galoppieren das Gleichgewicht verliert oder beim Anblick eines Endgegners? Gibt es empirische Untersuchungen über den Zusammenhang von reitenden Männern und deren abnehmende Zeit vor Monitoren?

Viele Grüße, Stefan Peter

Mein Wissen über Pferde und alles, was damit zusammenhängt, beschränkt sich leider auf das, was man in einer guten Salami finden kann, und dabei steigt mein Adrenalinpegel gewaltig! Ein Pferd habe ich bisher nur einmal hautnah galoppieren sehen, und zwar als ich einen Waldweg quasi als Bremsfallschirm missbrauchte, als meinem Motorrad die Straße ausging. Der Adrenalinanstieg bei mir und dem Reiter war tatsächlich gewaltig. Vom Pferd kann ich nichts sagen, da es kurz entschlossen ins Unterholz verschwand, um dort in Ruhe ohnmächtig zu werden. Was ich Ihnen damit schonend beibringen will, ist, dass nichts gegen Männer hoch zu Ross spricht, aber sie bei unserer Leserschaft wohl nur in verschwindend kleiner Anzahl (1 – Sie mitgerechnet) zu finden sein werden.

Code-Frage

Hallo ihr,

für ein Spiel braucht ein Kod aber da steht er nicht.

Julian

Ich liebe kurze, bündige E-Mails, aber man kann es auch übertreiben. So ganz schlau bin ich jetzt nicht aus den wenigen Worten geworden. Mir ist in meiner bisherigen Tätigkeit noch nie ein Spiel aufgefallen, das einen Kot benötigt – ganz abgesehen davon, dass mir der Sinn solch anrüchigen Tuns auch in keiner Weise einleuchten will. Sollten Sie in Ihrer unnachahmlich kreativen Art der Rechtschreibung vielleicht „Kodo" meinen? Da es sich hierbei um eine japanische Taiko-Gruppe handelt, die noch dazu Unmengen an Schlagzeugen benötigt, zeugt das zwar von Weltoffenheit, kann aber kaum mit unserem Magazin in Verbindung gebracht werden. Ergo (um auch einmal ein Fremdwort zu verwenden) gehe ich davon aus,

Homepage des Monats

http://www.dein-fussballportal.de/homepage/index.php
Die Seite von Marco Mayer ist für alle Amateur-Fußballer.

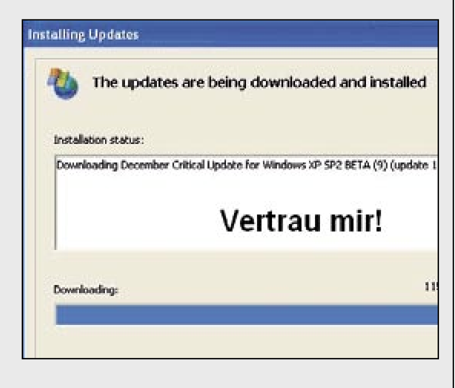


Wer auch seine Homepage hier vorstellen möchte, schickt mir den Link per E-Mail.

Rossis Lexikon

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Computerbegriffe

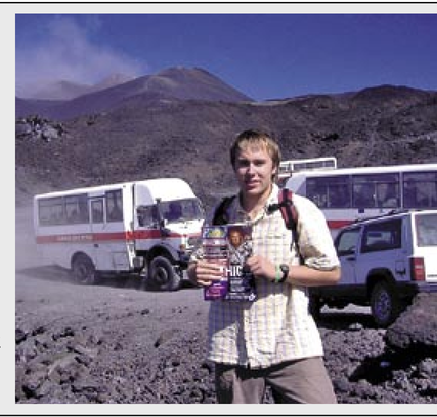
(U) Update, das



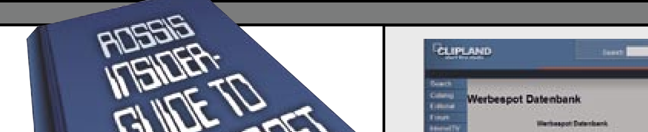
Ein weiterer Begriff aus der Mythologie. Umschreibt den universellen Glauben an das Gute, welches letztendlich in allem steckt. Anhänger versammeln sich allmonatlich um ihre Monitore und huldigen dem Wunder des Updates. Das gesegnete Update eliminiert die Sünden des Vormonats und soll angeblich dazu geeignet sein, den Rechner erneut in jungfräulicher Unschuld, frei von Fehl und Tadel, nach der Prozedur auferstehen zu lassen. Zu beachten ist dabei, dass der Monitor stets gen Redmond zeigt und das Ritual der Produkt-Verifizierung mindestens einmal abgehalten sein muss. Ketzerische Linux-User glauben nicht an die reinigende Wirkung des Rituals und verweigern scharenweise die Andacht.

PC-Games-Leser des Monats

Daniel testete auf dem Ätna die Feuerfestigkeit der PC Games.

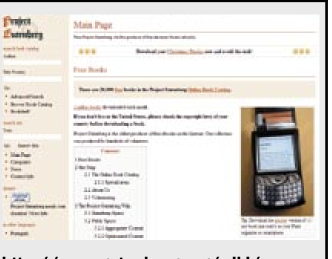


Wer ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel etc. hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.





http://www.clipland.de/index_tvc_de.shtml
Werbung – nichts als Werbung.



http://www.peterzahlt.de
Immer wieder nett, wenn man kostenlos telefonieren kann.

http://www.gutenberg.org/wiki/Main_
Auch Bücher gibt es kostenlos.

dass Sie um einen „Code“ (CD-Key etc.) anfragen – für welches Spiel auch immer. Ich habe Ihnen darum eine ganze Reihe Codes geschickt, in der Hoffnung, dass einer davon vielleicht passen könnte. Eine Bitte daher an Sie und unsere Leser: Ich helfe wirklich gerne, aber ihr erleichtert mir und euch selbst das Leben ganz ungemein, wenn ihr nicht davon ausgeht, dass ich Gedanken lesen kann.

Inhaltsfrage

Hallo Rossi,

ich komme mit dem auf dich zu, auf das du lange, sehr lange warten musstest. Eine E-Mail, und zwar eine ohne jeglichen Schreibfehler. Fang ruhig an zu suchen, du wirst keine finden. Da ich ein sehr einfühlsamer Mensch bin, weiß ich, wie du jetzt mit Tränen in den Augen in der Redaktion sitzt und sofort anfängst, den Inhalt deines Schreibtisches, und zwar nicht den Müll, sondern die Grafikkarten und Spiele, umgehend zu verpacken und zu mir zu senden.

Vielen Dank dafür, Matthias

Ich bin immer wieder überrascht, wie kreativ Menschen sein können, wenn sie etwas abgreifen wollen. Gratuliere: Deine E-Mail ist tatsächlich in puncto Rechtschreibung und Grammatik über jeden Zweifel erhaben und mir tatsächlich einen Preis wert! Ein extra sorgfältig verpacktes Päckchen ist bereits auf dem Weg zu dir. Was da drin ist? Ganz einfach: Nichts! Nette Form, aber kein Inhalt. Genau wie deine E-Mail.

Cookie

Hallo PC Games,

ich habe eine Frage zum Spiel **WOW**. *Als ich mich dort anmeldete bekam ich eine E-Mail, in der stand, dass folgende Cookies akzeptiert werden müssen. Was heißt das? Mein Vater sagt, dass man damit die Telefonrechnung auf 500 Euro erhöhen kann. Stimmt das? Bitte antwortet mir schnell.*

Hoffmayer

Ein Cookie bezeichnet in diesem Fall keinen kleinen Keks, sondern einen Eintrag in einer Datenbank, welcher der zeitlich beschränkten Archivierung von Informationen dient. Nur durch solche Cookies kann dich ein Server erkennen. Was das alles mit der Telefonrechnung zu tun hat, kann ich dir leider nicht beantworten, ein kausaler Zusammenhang ist da nicht gegeben. Eine gewisse Paranoia ist im Internet zwar nie so ganz verkehrt, aber man kann es auch übertreiben. Und mit etwas Nachdenken könnte man vielleicht auch zu der Erkenntnis kommen, dass wohl niemand, der Böses im Schilde führt, dies vorher per E-Mail ankündigt. Und sollten die Betreiber von **WOW** tatsächlich in bösartiger Absicht in Computern wühlen, hätte sich dies schon längst herumgesprochen.

Jesusfaktor

Rossi, was geht?

Der Grund meines Schreibens ist folgender: Schon so manche Antworten der Leserbriefe deiner Rumpelkammer hätten mich fast zum Weinen gebracht. Warum musst du immer so grob und unfreundlich wirkend antworten? Meiner Meinung nach bist du in deinem tiefsten Ich ein sehr guter Mensch, der auch freundlicher antworten könnte. Mein Geheimtipp: Rauch ab und zu mal 'n Joint! Wirkt krebshemmend und sorgt für eine unvorstellbar faszinierende Bildung neuer Axons zwischen unterschiedlichsten Hirnnervenzellen. Das könnte deine Weltansichten stark im Positiven beeinflussen. Stellst du dir nicht auch öfter die Frage: Was würde Jesus tun?

Mit freundlichen Grüßen: Sascha Gail

Warum wird mir immer wieder unterstellt, dass ich grob und unfreundlich wäre? Kann sich niemand vorstellen, dass ich leide ob dieser Unterstellung? Ja, auch ich habe Gefühle, die man verletzen kann, und wer darauf keine Rücksicht nimmt, bekommt bisweilen etwas Ärger. Hat aber nix damit zu tun, dass ich böse oder grob wäre. Ich bin eher wie der Wald, in den man hineinruft, und dass sich in einem Wald die eine oder andere Wildsau tummelt, ist normal. Über Jesus kannst du leicht philosophieren. Der musste ja auch nicht, wie ich, solche E-Mails beantworten und sein Vater hatte einen besseren Job als meiner. Sonst wäre die Bergpredigt entschieden anders ausgefallen!

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet den witzigsten Schnappschuss-Spruch und gewinnt ein wertvolles Spielepaket?



CHRIS TAYLOR Bei einer Präsentation von **Supreme Commander**.

PC-Games-Leserin Inken Maurer aus München hatte den coolsten Einfall und erhält dafür unseren allmonatlichen Hauptgewinn: ein dickes PC-Spielepaket.

Die originellste Idee für unser neuestes Schnappschuss-Foto prämieren wir in der kommenden Ausgabe. Machen Sie mit und denken Sie sich einen passenden Spruch für unser jüngstes Schnappschuss-„Opfer“ aus. Wir drücken Ihnen die Daumen!

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
Teilnahme auch unter www.pcgames.de möglich.

Teilnahmeschluss: 28. Februar 2007. Bitte Namen und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Barauszahlung des Gewinns ist nicht möglich. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



MODEEXPERTE Stefan Weiß bei seinem Tagewerk.

Das große PC-Games-Gewinnspiel:

Mitmachen und gewinnen!

Die Preise stellen Be quiet!, Revoltec, NZXT, Cooler Master, Caseking und Foxconn zur Verfügung. Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC Games Hardware und PC ACTION statt.



Be quiet! und Revoltec

Zocker aufgehorcht! Revoltec spendiert insgesamt sechs Gaming-Pakete. Neben dem neuen Fightboard samt Makro-Tasten sorgt auch die Fightmouse mit 2.000 Dpi für viel Spielspaß. Natürlich sind auch die passenden Gamepads enthalten. Damit dem PC nicht der Saft ausgeht, legt Be quiet! noch sechs Hochleistungs-netzteile mit Kabelmanagement und 750 Watt bei.





je 6x

Gamepad Precision Advanced
Fightmouse Advanced
Dark Power Pro 750W
Fightboard Advanced



GESAMTWERT: 1.800 EURO

Casekings Gehäuse-Topseller

Caseking spendiert Ihnen schicke Aluminium-Gehäuse. Highlights beider Modelle sind neben dem großen Platz-angebot das geniale Design und die gute Verarbeitung. Im NZXT-Tower sorgen acht vorinstallierte Silent-Lüfter für eine leise Kühlung. Bei Cooler Master können Sie dank modularer Bauweise die Laufwerke frei positionieren.

NZXT.™



Caseking.de



10x

NZXT Zero
Tower Crafted

5x

Cooler Master Stacker
RC-831 (Limited)

GESAMTWERT: 1.800 EURO

Foxconn dreht auf

Wenn jetzt schon wieder Weihnachten wäre, würden sich sicherlich 90 Prozent der Spieler die Ausnahme-Grafik-karte FV-N88XMAD-ON von Foxconn wünschen. Diese überzeugt in Sachen Spieleleistung voll und ganz. Dank Shader-4.0- und DX10-Unterstützung sowie gigantischen 768 MByte Speicher geht hier die Luzie ab.

FOXCONN®
THE ART OF MORE

3x

Foxconn Geforce8
8800 GTX



GESAMTWERT: 1.800 EURO

So machen Sie mit

Unsere Preisfrage: Welche Spiele-Erweiterung ist momentan in aller Rollenspieler-Munde?

a) **Pong 2**
b) **Tetris 2**
c) **WoW: The Burning Crusade**
d) **Manic Mansion 2**

Per Internet: Wer sich kostenlos als Leser von PC Games auf pcgames.de registriert, landet automatisch in der Lostrommel. Alle Details lesen Sie auf pcgames.de/gewinnspiele.

Per Postkarte: Schicken Sie eine ausreichend frankierte Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort „SMS-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Per SMS: Schicken Sie eine SMS mit dem Inhalt „PCG 48x" an die Nummer Ihres entsprechenden Landes. Das x steht für den Buchstaben der richtigen Lösung. Wer die Frage richtig beantwortet, nimmt an der Verlosung teil. * inkl. VF-D2-Anteil 0,12 €/SMS

Deutschland	**82098**	**(€ 0,49/SMS*)**
Österreich	**0900 700 800**	**(€ 0,50/SMS)**
Schweiz	**9292**	**(sfr 0,70/SMS)**

TREUE-Gewinnspiel!

Community-Mitglieder von **www.pcgames.de** nehmen automatisch an diesem Gewinnspiel teil!
Sie möchten dabei sein? Gleich kostenlos registrieren:
www.pcgames.de/gewinnspiele

Teilnahmebedingungen für alle PC-Games-Gewinnspiele

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich oder per Mail benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der 07. März 2007.

Vollversion: Psychotoxic

Hardware-Voraussetzungen:
- CPU mit 1.500 MHz
- 128 MB RAM
- 64 MB VGA
- 3,5 GB freier Festplattenspeicher
- Windows 9x/2000/XP

Beta-Client: Bounty Bay Online

Hardware-Voraussetzungen:
- CPU mit 1.200 MHz
- 128 MB RAM
- 64 MB VGA
- 2,5 GB freier Festplattenspeicher
- Windows 9x/XP/2000

Demo: Sam & Max - Situation: Comedy

Hardware-Voraussetzungen:
- CPU mit 2.000 MHz
- 512 MB RAM
- 128 MB VGA
- 237 MB freier Festplattenspeicher
- Windows XP/2000

Vollversion (DVD-Seite 1)
Psychotoxic

Beta-Client (DVD-Seite 1)
Bounty Bay Online

Demos (DVD-Seite 1)
Atlantis: Das heilige Vermächtnis
Kino Mogul
Sam & Max - Situation: Comedy
Tortuga: Two Treasures

Trailer (DVD-Seite 2)
Command & Conquer 3: Tiberium Wars
Die Siedler 6
Field Ops
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

Videos (DVD-Seite 2)
Field Ops
Frontlines: Fuel of War
Loki
Rainbow Six Vegas - Kooperativmodus
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Test Drive Unlimited
Two Worlds
War Front: Einzelspielermodus
War Front: Mehrspielermodus
World of Warcraft: The Burning Crusade

Maps & Mods (DVD-Seite 2)
HdR:
Die Schlacht um Mittelerde 2
- Rise of Rome 2
Doom 3
- Docking Station
Enemy Territory
- True Combat Elite 0.49
Half-Life 2
- Cooperation Patch
- Counter-Strike
- Follow Freeman
- Gutter Runners
Neverwinter Nights 2
- Avendale
- Pirate Cards
Quake 4 (dt.)
- Counterblast
- FragoPhoBoPolis
Warcraft 3
- Balance of Might

Hardware-Special (DVD-Seite 1)
Asrock AM2NF6G-VSTA
Asus P5W DH Deluxe
Clockgen v1.0.5.0
Gigabyte 965P-DQ6
MSI P965 Platinum
u. v. m.

Treiber (DVD-Seite 2)
Ati Catalyst CCC v.6.12
Nvidia Forceware v.93.71

Tools (DVD-Seite 1)
Adobe Reader 7.0
VLC Player
u. v. m.

Patches (DVD-Seite 2)
Anno 1701 v1.01 (d)
Armed Assault v1.02 (d)
Company of Heroes v1.4 (d)
Dark Messiah of Might and Magic v1.02 (d)
Gothic 3 v1.12 (d)
Medieval 2: Total War #1 (d)
Psychotoxic v.1.02 PC Games Version
Star Wars: Empire at War - Forces of Corruption v1.1 (int)
Warhammer: Mark of Chaos v1.6 (int)
u. v. m.

TOP-VIDEO – **THE BURNING CRUSADE** Verschaffen Sie sich einen Eindruck vom Add-on.

TEST-VIDEOS – **WAR FRONT** Wir testen den Einzel- und Mehrspielermodus für Sie.

VORSCHAU-VIDEO – **S.T.A.L.K.E.R.** Neues Videomaterial zum lang erwarteten Ego-Shooter!

PC Games Wissen, was gespielt wird
PC Games 03/07
Vollversion: Psychotoxic
DVD Computec

PC Games – Wissen, was gespielt wird
03/07 | € 4,99 | FEBRUAR

DVD

VOLLVERSION
PSYCHOTOXIC
Rasanter Fantasy-Shooter mit aktueller Grafik und abgefahrenen Spielideen!

MEGA-POSTER ▶ Teil 1 von 2
Aktuell und übersichtlich: Die Scherbenwelt und Azeroth
Vollständige Größe: 112 x 80 cm!

BETA-CLIENT AUF DVD:
BOUNTY BAY ONLINE (1,4 GB)
27 Tage kostenlos antesten und echtes Gold gewinnen!
auf Seite 143

AKTION! PC-Games-Shirt kaufen und 50% sparen!
auf Seite 16

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80




WORLD OF WARCRAFT – THE BURNING CRUSADE
ab Seite 80
8 Seiten Test + Video
6 Seiten Tipps + Poster

SUPREME COMMANDER
ab Seite 90
4 Seiten Beta-Test + Tipps + Tuning

STRANGLEHOLD
ab Seite 34
4 Seiten Vorschau

S.T.A.L.K.E.R.
ab Seite 28
4 Seiten Vorschau + Video

Schritt für Schritt

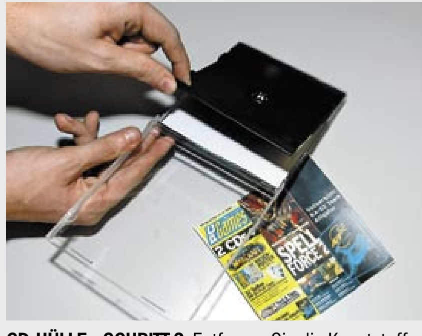
Eine Schere, ein CD- bzw. DVD-Case und zwei Minuten Zeit – fertig ist die PC-Games-Hülle.



DVD-HÜLLE Für DVD-Trays (wie sie für PC-Spiele verwendet werden) schneiden Sie das Einlegeblatt auf der Rückseite aus und schieben es unter die Folie – voilà!



CD-HÜLLE Für Käufer der CD-Version sind die beiden Einleger auf dieser Seite vorgesehen. Das ausgeschnittene Titelblatt schieben Sie unter den Klarsicht-Deckel.



CD-HÜLLE – SCHRITT 2 Entfernen Sie die Kunststoff-Halterung im Inneren und legen Sie das Inhaltsverzeichnis hinein. Halterung wieder eindrücken – fertig!





PC Games 03/07

Vollversion: Skispringen Winter 2006

Demos:
Kino Mogul
Tortuga: Two Treasures
u. v. m.




UMTAUSCHCOUPON

Name | Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

Nr. der Ausgabe: **03/07**

☐ PC Games CD 1
☐ PC Games CD 2

Ein Umtausch ist nur gegen den Originalcoupon möglich

Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG,
Reklamation
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

BIST DU EIN SPIELKIND? GUT SO MEIN FREUND!

HANDYSPIELE

38208 38209

Sweet Invaders 38191

Arcade Park 38205

Bikini Balls 38204

Grand Prix 38198

Vegas POKER DELUXE By Butterfly Donuts 38200

38188

Bikini Balls 2 38184

FARBIGE EROTIKLOGOS





Die erste Bestellung **KOSTENLOS**

Sende PGY+ die Bestellnummer per SMS an **87555****

Bei jeder weiteren **Bestellung** sparst Du **50%** in unserem Spar-Abo

mehr findest Du hier: WWW.GIGAHANDY.DE

FARBIGE LOGOS



EROTIKVIDEOS



ANIMIERTE LOGOS





Telefonische Bestellung 0900-510 305 581***



Kein ABO Einmalige Bestellung

Sende eine SMS mit **PGY** + Bestellnummer an **86688*** 0900-560330* 914*

*2,99€/SMS incl. VF. Lst 12ct. zzgl. 12ct. D1 TPL. Max 5,98€/Produkt (AU: 2€/SMS, CH: 3Fr/SMS). Mit der Bestellung erhälst Du weitere Werbung aufs Handy. ** 1 SMS/Tag bei 2,99€/Produkt, Sende STOP PGY zum Beenden eines Abos, bei Werbung sende WSTOP an 84343*** 1,99€/Minute

PERSÖNLICHE LOGOS



SMS mit PGY + Bestellnummer und einem Namen an 86688* wie z.B.: PGY 43189 MAGGY

Im nächsten Heft

TEST

Command & Conquer 3



Das riesige Komplettpaket zum Start des neuen **C&C**: Wir testen sowohl die Einzelspieler-Kampagne als auch die Multiplayer-Modi. Mit etwas Glück klappt's sogar mit der spielbaren Demo auf DVD ...

TEST

Im Rückspiegel von **Need for Speed Carbon** taucht **Test Drive Unlimited** auf – zieht der Atari-Bolide am EA-Renner vorbei?



PC Games Premium

Speziell die Fans von **World of Warcraft** dürfen sich im kommenden Monat auf eine exklusive Überraschung freuen.



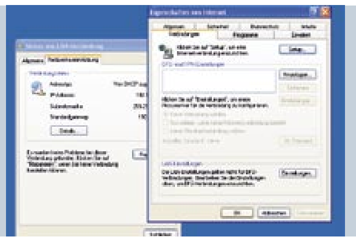
LESERAKTION

PC-Games-Leser testen vorab die fast fertige Version von **S.T.A.L.K.E.R.** – jetzt auf pcgames.de bewerben und dabei sein!



HARDWARE

Wir bringen die Leitung zum Glühen: Unsere 50 besten DSL-Tipps sorgen für noch mehr Spaß mit **Battlefield 2**, **WoW** & Co.



Die PC Games 04/07 erscheint am 28. Februar!
Vorab-Infos ab 24. Februar auf www.pcgames.de

Lesen Sie außerdem:

PCG Hardware Das Hardware-Magazin für PC-Spieler

- Special zu Core 2 Duo
- Praxistipps zu wichtigen Mainboards
- Windows Vista: Die wichtigsten Infos vor dem Launch
- Auf DVD: Großes Vista-Special mit allen Treibern, Tools und Patches.
- Auf DVD: Komplette Brennsuite, **Skispringen 2006** und XP-Tuning-Tool

PLAYZONE Das unabhängige Playstation-2-Magazin



- Titelthema: **John Woo presents Stranglehold** – Vor-Ort-Report
- Playstation-3-Topthemen: Vorschauberichte + Videos zu **Motorstorm** und **Grand Turismo HD Concept**
- Tests: **Okami** (PS2), **Brothers in Arms** (PSP)
- Report: Zu Besuch bei der USK

SFT Spiele - Filme - Technik



- Navigationsgeräte im großen Praxistest
- Alles über das neue Apple iPhone
- Große Kinovorschau 2007 + Poker-Special
- Auf DVD: Zwei komplette Spielfilme im Action-Doppelpack: **Cutaway** (mit Dennis Rodman) + Gangsterthriller **Shot Down**.



COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender)
Niels Herrmann

Chefredakteurin (V.i.S.d.P.) Petra Fröhlich, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift

Stellvertr. Chefredakteur Dirk Gooding
Redaktion Stefan Weiß (Ltg.), Christian Burtchen, Oliver Haake, Robert Horn, Felix Schütz, Ansgar Steidle, Sebastian Thöing, Sebastian Weber, Thomas Weiß
Redaktionsassistenz Nicole Knelleken
Trainees Felix Helm, Paul Schneider, Daniel Späth
Freie Mitarbeiter Alexander Lutz
Redaktion Hardware Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein, Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Carsten Spille, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Chefreporter Christoph Holowaty
Textchefs/Schlussredaktion Wilfried Barbknecht, Claudia Brose
US-Korrespondent Roland Austinat
Community Manager Andreas Bertits, Marc Brehme
Layout Marco Leibetseder (Ltg.), Silke Engler, Carola Giese, Jesse Grose, Anja Grosler, Philipp Heide
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Marco Leibetseder
CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen
Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag
Produktionsleitung Martin Closmann, Ralf Kutzer

www.pcgames.de
Computec Internet Agency GmbH
Redaktion Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Thomas Knopp,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254 ; silke.pietschel@computec.de
Judith Gratias: Tel.: +49 911 2872-258 ; judith.gratias@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49 911 2872-255 ; lars.werkmeister@computec.de
Brigitta Asmus : Tel.: +49 911 2872-253 ; brigitta.asmus@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251 ; ronny.muenstermann@computec.de

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 20 vom 01.10.2006

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 1,17 Mio. Leser

Auf den Seiten 67 bis 74 befindet sich eine Anzeigen-Sonderveröffentlichung zum Produkt „Maelstrom". Es handelt sich dabei nicht um redaktionellen Inhalt.

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcgames.de
Postadresse: COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games CD/DVD 57,60 EUR (Ausland: 69,90 EUR)
PC Games Plus 104,40 (Ausland: 117,60 EUR)

Abo-Service Österreich
Telefon: +43 6246 882882, Fax: +43 6246 8825277, E-Mail: computec@leserservice.at
Postadresse: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: PC Games CD/DVD 64,80 EUR (PC Games Plus: 116,40 EUR)

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games CD: ZKZ 59853
PC Games Magazin: ZKZ 62134


Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAYZONE, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, PLAY VANILLA, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, MAGAZIN SPORT-OWY, PLAYBOY. **Ungarn:** JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, HORIZON, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT

Sagenhaft!

Holen Sie sich jetzt 3 Ausgaben von PC GAMES mit DVD im Miniabo und den original World-of-Warcraft-Kalender 2007 für nur 9,90 Euro! Zuschlagen, solange der Vorrat reicht!

Mit World of Warcraft durch 2007!

World of Warcraft ist das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten – und ein Ende der Erfolgsgeschichte ist noch lange nicht in Sicht!

Der offizielle WoW-Kalender 2007 verwöhnt Sie jeden Monat mit den schönsten Motiven aus der wunderbaren Online-Welt. Dazu gibt es jede Menge Informationen zum Spiel und umfangreiche, allmonatliche Glossare. Ob Horde oder Allianz – hier findet jeder sein persönliches Lieblingsmotiv! Maße: 29,5 x 29,5 cm (29,5 x 59 cm)

KALENDER 2007

WORLD OF WARCRAFT

NOVEMBER

JANUAR

AUGUST

JULI

Panini Comics

www.paninicomics.de

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, +49 (0)089 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: +43 (0)6246 8825277

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



☒ Ja, ich möchte das Miniabo der PC Games.

Senden Sie mir 3 Ausgaben der PC Games mit DVD + Gratis-Extra für nur € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

WoW-Kalender 2007 (Art.-Nr.: 003049)

(Angebot nur gültig solange der Vorrat reicht)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Abo-Service nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebot informieren (ggf. streichen).

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: ____________

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber: ____________

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

PG MI 20

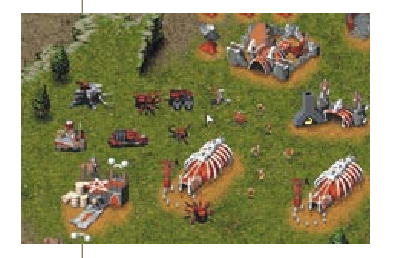


Februar 1997

Test des Monats: KKND

Das Echtzeit-Strategiespiel mit dem markigen Titel (Abkürzung für „Krush, Kill 'n' Destroy") war der beste einer Reihe von Nachahmern im Windschatten von **Command & Conquer: Alarmstufe Rot**. Im Gegensatz zu den übrigen Klonen machte es aber Spaß, sodass Thomas Borovskis satte 88 Spielspaßpunkte vergab.

Obwohl die Geschichte – nach einer Nuklearkatastrophe spaltet sich die Menschheit in zwei Fraktionen, primitive Mutantenmenschen an der Erdoberfläche und hochtechnisierte Bunkerbewohner – nicht originell war,



steckten gute Details unter der Endzeit-Echtzeit-Oberfläche. Das Interface etwa ermöglichte die Erstellung echter Produktionsketten und blendete Symbole und Informationen dynamisch ein.

Ebenfalls ein Pluspunkt war die künstliche Intelligenz, die den Spieler permanent unter Druck setzte, Versorgungswege abschnitt und die gut gestalteten Karten ausnutzte.

The Dark Project

PC-Games-Korrespondent Markus Krichel warf einen sehr frühen Blick auf ein wahrhaft diebisches Abenteuer. Zu diesem Zeitpunkt war **Thief: The Dark Project** noch als Rollenspiel angelegt, sogar einen Mehrspielermodus wollten die innovativen Entwickler Looking Glass dem kleptomanisch-düsteren Epos verleihen. Das Endprodukt enthielt zwar kaum noch Rollenspiel-Elemente, das innovative Schleichen-und-Verstecken-Prinzip jedoch begeisterte alle Kritiker.

In **The Dark Project** war der Spieler ausnahmsweise kein stählerner Testosteronklumpen, sondern der im Verborgenen agierende Langfinger namens Garrett, der bei der Erfüllung seiner Aufträge behutsam vorgehen musste. Auf handfeste Auseinandersetzungen verstand sich der Meisterdieb nämlich kaum, Kämpfen mit Wachleuten ging er lieber aus dem Weg.

Seine Hauptwaffe waren Pfeil und Bogen – um etwa mit einem Wasserpfeil Kerzen auszulöschen oder den Boden mit einer schalldämpfenden Moosbedeckung zu versehen. Die Umwelt in **The Dark Project** verfügte über eine rudimentäre Physik-Engine, welche unter anderem brennbare Objekte verwaltete. Dies war besonders nützlich, um mit in Flammen stehenden Büchern Wachen abzulenken.

Was wurde eigentlich aus Conquest Earth?

Während im Jahr 1996 noch Ego-Shooter en masse auf den Markt strömten, zeigte das Trendbarometer nun eindeutig gen Echtzeit-Strategie. Data Design wollte sich aus der Masse der vielen charakterlosen Abkupferer abheben – Grund genug für PC Games, sich das vielversprechende **Conquest Earth** genauer anzuschauen.



Auf den ersten Blick bot das Spiel eine Reihe gelungener Innovationen, etwa die parallele Beobachtung mehrerer Orte, Verhaltenseinstellungen für Ihre Einheiten und vier verschiedene Zoomstufen. Besonders haarigen Situationen setzte Data Design eine optionale direkte Steuerung der Einheiten per Cursor-Tasten entgegen.

Auch die beiden spielbaren Rassen unterschieden sich sehr. Während die Menschen verhältnismäßig konventionelle Truppen in die Schlacht schickten, ließen die Aliens ihre exotischen Einheiten zu immer neuen Geschöpfen mutieren. Im Gegenzug war das Ressourcen-Management der menschlichen Seite deutlich verworrener, es standen Ihnen je nach Bilanz und Steuereinnahmen unterschiedliche Produktionseinheiten zur Verfügung. Die Außerirdischen bauten einfach Silikon ab. Ebenso innovativ: ein Strategie-Modus, in dem global Rohstoffe verwaltet und Truppen bewegt wurden, um bei Bedarf vor Ort ein Echtzeit-Gefecht zu erleben.

Doch bei aller Vielfalt und der Grafikpracht mit ihren 65.536 Farben – im fertigen Produkt zeigte sich leider, dass sich die Designer etwas wenig um den Spieler gekümmert hatten, denn **Conquest Earth** erwies sich als völlig unbedienbar: Für viele einfache Befehle war das Drücken der Leertaste nötig, die Minimap fehlte, Einheiten gaben bei Angriffen nur einen einzigen Schuss ab. Petra Maueröder kam aus dem Kopfschütteln gar nicht mehr raus. Ihr Resultat: magere 48 Prozent.

Hardware-Trends

Herbert Aichinger beleuchtete in seiner Kolumne Intels Entwicklungsstrategie. Lange konnte der Marktführer Intel den Wettbewerb vor sich hertreiben, doch der jüngste Sprössling Pentium Pro brachte nicht den erhofften Paukenschlag – bei 16-Bit-Anwendungen (und das waren fast alle) war mit dem Luxus-Silizium wenig anzufangen. Nun griffen die Ingenieure eine Konkurrenz-Idee auf: der Multimedia-Befehlssatz MMX sollte die Karre aus dem Dreck holen.

Die Top-5-Tests

1. NBA LIVE 97 | Electronic Arts
Erneut landete die EA-Basketballsimulation einen Drei(undneunzig)punktewurf.

2. KKND | Electronic Arts
Das anspruchsvolle Taktieren brachte einige frische Ideen ins Genre.

3. BUNDESLIGA ... | Software 2000
MANAGER 97: Mit Patch 1.30 endlich eines PC-Games-Awards würdig.

4. FLYING CORPS | Rowan Software
Dank schöner Grafik und vieler Maschinenmodelle ein echter Überflieger.

5. SLAMTILT | 21st Century
Wer flippern wollte, erfreute sich an den vier Tischen mit 50 Bonusspielen.

Ecstatica 2

Während heutzutage bereits ein falsch eingestelltes Bügeleisen am Hochzeitstag als mittleres Armageddon angesehen wird, plagten den namenlosen Helden in Psygnosis' Action-Adventure deutlich dramatischere Probleme. Finstere Schergen hatten kurz vor der Heirat die meisten potenziellen Gäste ermordet, die Braut entführt und drohten nun, mit einem mächtigen Medaillon die Welt zu unterjochen. Der Auftrag des Helden war also klar ... Obwohl die Geschichte von **Ecstatica 2** keinen Innovationspreis erhielt, kam durch die auf Ellipsen basierende Grafik und die vielfältige Spielwelt bereits im Preview Vorfreude auf.

Infos unter:

WWW.RPC-GERMANY.DE

Role Play Convention

RPC

Eine Convention rund um das Thema Rollenspiel
vom Brett- bis zum Onlinespiel

ROLE-PLAY-CONVENTION 2007
"HEROES & QUESTS"

21. bis 22. April 2007
in der Halle Münsterland
NRW | Münster